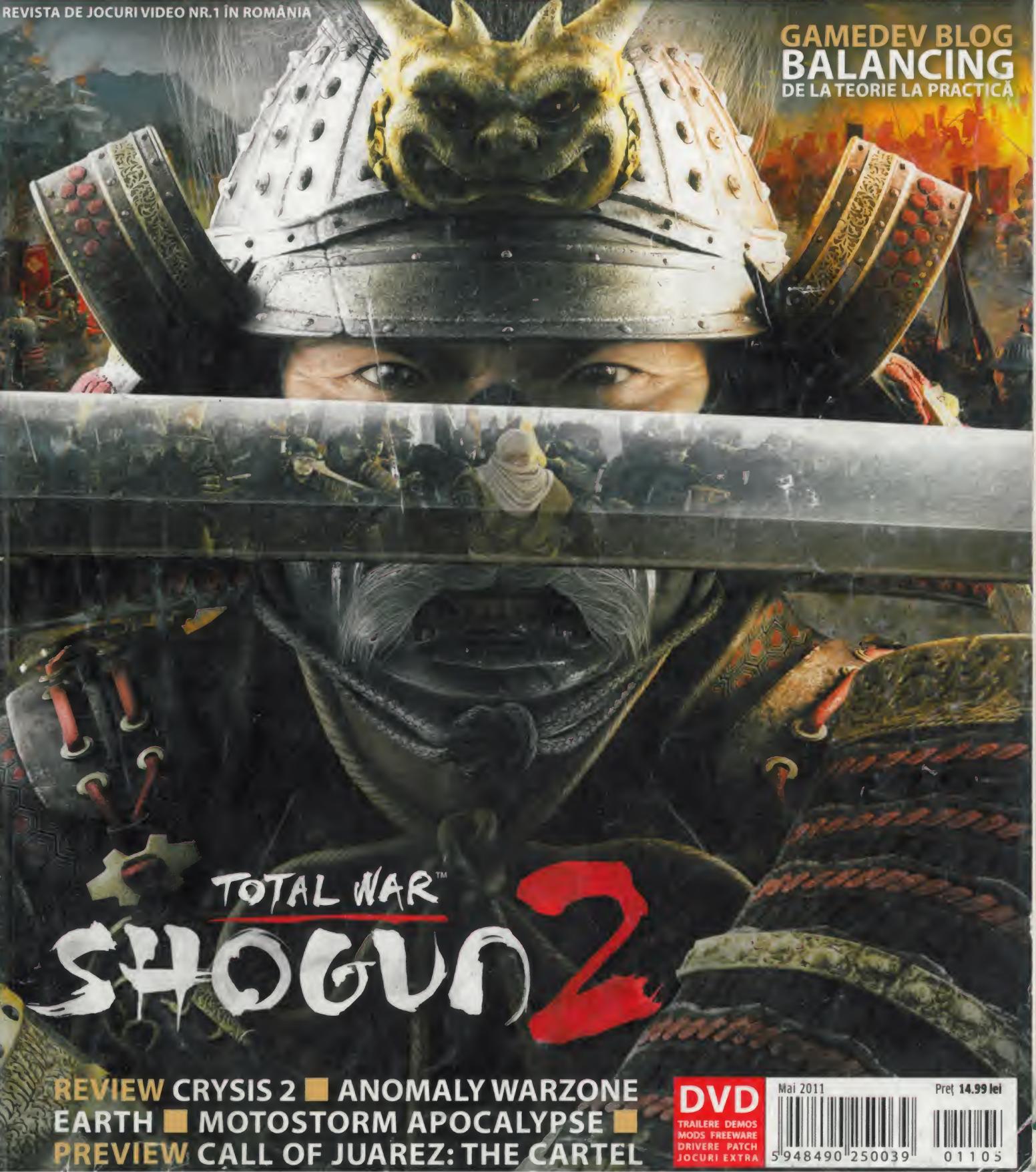


JOC FULL WORLD OF GOO UN JOC DE 10, GENIAL ȘI CÂT SE POATE DE ARTISTIC

LEVEL

REVISTA DE JOCURI VIDEO NR.1 ÎN ROMÂNIA

GAMEDEV BLOG
BALANCING
DE LA TEORIE LA PRACTICĂ



REVIEW CRYYSIS 2 ■ ANOMALY WARZONE
EARTH ■ MOTOSTORM APOCALYPSE ■
PREVIEW CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

DVD

TRAILERE DEMOS
MODS FREEWARE
DRIVERE PATCH
JOCURI EXTRA



Mai 2011
Pret 14.99 lei
5948490 250039
01105

DOUĂ REVISTE LA SUPER PREȚ!

FOTO-VIDEO

DIGITAL Collection

foto world.chip.ro



Design fotografic

Design fotografic

9.95
LEI

Povestiri din Himalaya

Foto-VIDEO DIGITAL

Fotografia de studio

Comandă online
revista pe
[www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)

Librăria
CHIP
ONLINE

Foto-VIDEO DIGITAL

Fotografia macro

ed. 08/2010

FOTO-VIDEO DIGITAL

Fotografia nud

ed. 11/2010

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-șef:
Mîrcea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (cioLAN@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aionăță
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție:
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT  LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență
conform Studiului Național de Audiență. Conform
cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie - mai 2009, revista LEVEL a
înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986
exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

ArtMania	59
Best Distribution	7,39
D-Link	45
Hospice	55
Orange	100
Zile și Nopți	63

Mergem mai departe

După ani și ani de zile în care a dus rubrica hardware în spate, BogdanS urcă pe scara evoluției și lasă redacția LEVEL în urmă. Important este că ne-a părăsit un coleg de nădejde, care își va vedea de acum înainte meritele apreciate la adevărată lor valoare, așa cum le-am văzut și noi, foști colegi intr-ale gaming-ului în toate formele sale. Oricum ar fi, suntem siguri că BogdanS a ajuns la mai bine, iar noi îi urăm succes în continuare. Mulțumim, Bogdane!

Golul pe care l-a lăsat în revistă va fi umplut în continuare de Puiu Alexandru, redactor Chip cu acte în regulă care și-a rupt de la gură ca să nu rămânem fără, și Marius Ghinea, care se dezlănțuie în această ediție cu două review-uri de ampolare – cel al jocului Total War: Shogun 2, pentru care am fost cât pe ce să suplinesc numărul de pagini, și cel al volanului T500 RS, una dintre cele mai bune scule care au poposit de-a lungul vremii la noi în redacție. Da, Marius și hardware, chiar foarte bine.

În același timp, am relansat și site-ul, care a căpătat, în sfârșit, o față demnă de revista pe care o susține. În acest moment, pe www.level.ro ar trebui să găsiți deja conținut proaspăt sub formă de știri, trailer și imagini din cele mai noi jocuri, precum și o serie de articole mai speciale, extrase din arhivă pe sprânceană, cărora le vor urma altele, poate chiar în exclusivitate. Sper ca relansarea site-ului să reprezinte un nou început pentru tot ceea ce înseamnă LEVEL în România, cu toate că a întârziat inacceptabil de mult. Unele aspecte, însă, nu depind și nu vor depinde întotdeauna numai de noi, redactorii, și chiar dacă o bună parte dintre deciziile din spate sunt sau vor fi eronate, cât timp încă mai suntem aici, revista va merge mai departe. Iar după noi... potopul.

P.S. Datorită prezenței scenice îndoielnice, Shift 2 Unleashed și-a amânat review-ul pentru ediția următoare, în așteptarea unui patch care să-l pună pe picioare.

■ KiMO



KiMO

1 Total War: Shogun 2
2 Anomaly Warzone Earth
3 SpaceChem



Koniec

1 Mansions of Madness
2 Crysis 2
3 Total War: Shogun 2



cioLAN

1 Mansions of Madness
2 LEGO Star Wars III
3 Total War: Shogun 2



Marius Ghinea

1 Total War: Shogun 2
2 Thrustmaster
3 SpaceChem



Caleb

1 Total War: Shogun 2
2 Crysis 2
3 Mansions of Madness



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresia personală. Cum rezultatul final este sănătos, te confronțăm cu decizii să nu mai înțelegem căutașii tehnici cu prea mulți detali. Nota finală spune tot.

22 TOTAL WAR: SHOGUN 2
Un superlativ al superlativelor în strategie și tactică. De la Marius citire.

36 MOTO GP 10/11
Viață grea pe două roți.

18 CRYYSIS 2
Adio junglă, Crytek mută eriza după blocuri.

80 THRUSTMASTER T500 RS
O lecție de simulare de la cel mai tare din parcare.

66 MAGICKA VIETNAM
Un răspuns inedit dat addon-ului cu același nume pentru Bad Company 2.

WORLD OF GOO

World of Goo este un puzzle pur-sâng, în care jucătorii, meșteri mari, calfe și zidari, trebuie să construiască tot felul de structuri mai mult sau mai puțin obișnuite din... biluțe de Goo. Un fel de spiriduși amorfi, plini de viață și cu personalitate fermecătoare, biluțele pot fi culese cu ajutorul pointer-ului și plasate în continuarea unei structuri inițiale. Automat, se formează legături, iar bietele biluțele sunt integrate în structură, în timp ce altele, rămase libere, se plimbă în continuare fain-frumos pe structură. În majoritatea nivelurilor, scopul final este să atingeți o conductă cu o imensă putere de sucțiune, care aspiră biluțele de Goo rămase nefolosite. Partea cu adevărat interesantă este că atât Goo-ul, cât și structurile clădite din el au proprietăți fizice (realiste în limita jucabilității) și, pe măsură ce avansați, veți ajunge să încropiți construcții de-a dreptul imposibile pentru a vă atinge obiectivul. Pe parcurs, veți face cunoștință cu noi tipuri de Goo, care știu să facă lucruri noi. Unele sunt lipicioase, altele pot fi desprinse

oricând din structură și refolosite, altele iau foc repede, mai sunt biluțe ignifuge și biluțe care pot contribui la structuri trainice, fiindcă la integrarea în ansamblu sunt capabile să creeze multe legături deodată. Veți rămâne surprinși de varietatea biluțelor și mai ales de implementarea genială a fiecăreia în parte. Timp de câteva zile, Goo-ul vă va fi cel mai bun prieten de joacă, distrânându-vă peste măsură, iar fenomenul se va întâmpla cu absolut toți cei care vor încerca jocul.



lumii, însă finalitatea vă lasă să o descoperiți singuri. Este suficient să vă spunem că paralela cu Omul a fost trasată magistral, iar jocul relevă o mulțime de teme de gândire și motive, de la ecologie, inovații, orgoliu, discriminare sau politică până la informatică, internet și globalizare.

Pe scurt, World of Goo este foarte inteligent și inovator, atât în ansamblu, cât și în detaliu, drept pentru care, la vremea review-ului, a fost răsplătit de noi cu nota maximă - un 10 curat ca lacrimă! Este genial și că se poate de artistic. Apelează în egală măsură la inteligență, sensibilitatea, simțul humorului și spiritul nostru de joacă, ferindu-se de a ne oferi emoții ieftine și dozând bine ingrediente. În plus, este accesibil oricui și poate fi gustat fără probleme și plăcut până și de cei care nu s-au mai jucat în viață lor nimic.

08 ȘTIRI

EVENIMENT

12 BATTLEKON 2011

GAMEDEV BLOG

14 BALANCING, DE LA TEORIE LA PRACTICĂ

PREVIEW

16 CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

REVIEW

18 CRYYSIS 2
22 TOTAL WAR: SHOGUN 2
34 FALLOUT: NEW VEGAS - DEAD MONEY
36 MOTO GP 10/11
40 ANOMALY WARZONE EARTH
42 MOTORSTORM APOCALYPSE
46 DANCE CENTRAL
48 BIT.TRIP RUNNER
50 TOP SPIN 4
52 TIGER WOODS PGA TOUR 12: THE MASTERS
54 LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS
56 SPACECHEM
60 THE SIMS MEDIEVAL
61 ZEIT 2
62 FIGHT NIGHT CHAMPION

EXTRA LIFE

64 CALL OF DUTY: BLACK OPS FIRST STRIKE
66 MAGICKA VIETNAM

FREEPLAY

68 LEAGUE OF LEGENDS
70 LOONG

RETRO

74 PLATOON

HOBBY

76 MANSIONS OF MADNESS

HARDWARE

80 THRUSTMASTER T500 RS
86 TEST COMPARATIV - UPGRADE ACCESIBIL: UN SSD
88 ALIENWARE M11X
89 LOGITECH Z205
89 MSI BIG-BANG MARSHAL
90 IPAD 2

LIFESTYLE

92 NEMIRA - ALCHEMISTUL NEUTRONIC
93 FILM - TRANSFER DE IDENTITATE (SOURCE CODE)
93 WWW.

DVD HIGHLIGHTS

DRAGON AGE II

În demo-ul celui mai nou titlu din seria Dragon Age, ne avântăm în prologul jocului și alegem una dintre cele trei clase de personaje din perspectiva careia urmează să-l jucăm.



1187: EPISODE ONE

1187 este un mod single player pentru Half-Life 2 Orange Box, a cărui acțiune se petrece cu aproximativ zece ani înaintea incidentului Black Mesa.



CALL OF PRIPYAT COMPLETE V1.0

O colecție de moduri care reușește să transforme jocul STALKER: Call of Prypiat într-o experiență mai realistă, mai ales din punct de vedere vizual.



BLACK MIRROR III

Al treilea joc din serie se întoarce la origini, în locuri cunoscute celor care au jucat primul adventure din trilogia Black Mirror.



STARPOINT GEMINI

Starpoint Gemini îmbină elementele de role play cu cele ale unui simulator tactic, într-un univers SF unic.



EXTRA

BLENDIMALS (VERSIUNE COMPLETĂ)
Blendimals abordează un gen vechi într-un mod diferit, concentrându-se pe o mecanică de joc ce implică combinarea abilităților animalelor. Este un joc colorat cu aspect de desen animat, iar elementele de platforming și puzzle-urile sunt reprezentative pentru genul din care face parte.



RED ECLIPSE (VERSIUNE COMPLETĂ)
Red Eclipse este un FPS de tip Open Source ce dispune atât de o componentă single player, cât și de una multiplayer. Gameplay-ul este balansat, iar accentul se pune pe agilitate. Restul îl puteți descoperi și singuri, jucându-l.

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acestora într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ

PC DVD-ROM
05.2011

www.level.ro





CUPA MONDIALĂ BLOOD BOWL 2011

Puneți mâna pe Rulebook și suflați în zaruri, fiindcă Focus Home Interactive anunță că înscrierile pentru Blood Bowl World Cup 2011 sunt deschise!

Cupa Mondială de Blood Bowl 2011 este al doilea eveniment de acest gen, după ce, în 2010, lansarea primei ediții digitale a Blood Bowl a permis strângerea unei comunități însemnate, în care mii de fani și-au disputat trofeul inițial. Finala din 2010 a avut loc în inima orașului german Köln, unde Andriy a câștigat un meci dificil cu a sa echipă de Dark Elves, devenind primul campion mondial Blood Bowl. Finaliștii de atunci au împărțit premii în valoare de 8.000 de dolari americani.

DEAD RISING 2: OFF THE RECORD

S-a constatat experimental că, oriunde izbucnește o epidemie, de la simpla râceală până la neviață cu aspecte complexe, e musai să existe și un reporter băgăcios. Deși urmare, Frank West, pozarul din Willamette, și blițul lui credincios vor fi vedetele unui nou Dead

Rising de la Capcom. Dead Rising 2: Off the Record (căci nemortul n-a fost niciodată confirmat oficial) ne va prezenta „incidentul” din Fortune City prin ochii (și camera) lui Frank West, starul primului Dead Rising. După tipic, cei de la Capcom ne promit inamici, misiuni, arme,

Recenta extindere a jocului prin Legendary Edition a adunat și mai multe suflete însetate de tactică, sânge și adrenalina în jurul acestui joc, așa că întrecerea de anul acesta se anunță deja palpitantă. Începând cu 18 aprilie 2011, jucătorii se pot înscrie în ligile speciale de calificare ce au fost constituite la acea dată. În plus, liga publică Naggaroth Open va fi dedicată Cupei Mondiale pe întreaga durată a lunii iunie. Fiecare meci jucat va conta pentru calificări, iar cei mai buni 12 jucători la data de 30 iunie vor putea intra în cea de-a doua rundă a competiției. Desigur, stat-urile Naggaroth Open vor fi resetate pe 31 mai, pentru ca toată lumea să aibă șanse egale.

TWO WORLDS II – PIRATES OF THE FLYING FORTRESS

Ego Draconis (varianta pre Dragon Knight Saga) a lăsat urme adânci. Fortărețele zburătoare mă îngrozesc și, dacă n-ar fi fost o bandă de pirați la mijloc (pirații îmi plac de mic copil, îmi dau un sentiment de stabilitate psihică și siguranță financiară), probabil n-ar fi avut curaj să vă anunț că ni se pregătește un addon cu pirați și fortărețe zburătoare pentru Two Worlds II. ARPG-ul celor de la Reality Pump nu ne-a impresionat în mod special, dar se pare că s-a vândut binișor (aproximativ 2,5 milioane de copii) și a fost un succes financiar pentru compania poloneză și protectorii săi germani (Zuxxes). Și știți ce înseamnă asta: expansion sau sequel. Așadar, Pirates of the Flying Fortress, primul expansion pentru Two Worlds II, se află în lucru și va fi lansat sau cel puțin așa promit producătorii, în septembrie 2011. Cu surse, trâmbițe și salve de tun.

Ce ț-e și cu pirații ăștia. Toată lumea e speriată de ei, în afară de Sid Meier și rușii de la Akella. Dar cum se simte miroș de Gothic cu pirați (Risen 2), brusc lupii de mare certăți cu legea devin interesanți. și potențial profitabili.



GOTHIC SE ÎNTOARCE ACASĂ

Într-un interviu acordat site-ului Gothicz.net, Mike Hoge (unul din fondatorii companiei Piranha Bytes) a declarat că studiourile germane vor recăști drepturile asupra francizei Gothic după ce Risen 2 va fi terminat. Cum așa? În cuvintele lui Hoge, „pentru că le-am vândut ex-publisherului nostru doar pentru o perioadă limitată de timp”. Din păcate, Hoge nu a specificat exact ce au de gând să facă după ce își vor recăptă „copilul”. Vor continua pe linia Risen sau vor încerca să repare răul făcut de geamășii jowoodieni? Jowood în insolvență, Gothic înapoi la Piranha Bytes, mai că îndrăznesc să sper...



BRINK VINE MAI DEVREME

Fiindcă grăba strică treaba, nimeni nu s-a grăbit să inventeze un anotimp pentru „a întârziă”. Presupunând prin absurd că ar trebui să fac economie de spațiu și că viața mea ar depinde de abilitatea mea de a rezuma propoziția „Brink va fi lansat mai devreme” în doar două cuvinte, LEVEL s-ar trezi cu un redactor în minus. Cum Marius Ghinea (pe care l-am surprins în multiple rânduri făcând avansuri deșușcate DEX-ului) nu e online, să inventeze el un anotimp convingător și sexy pentru „a întârziă”, voi alege calea cea lungă și vă voi informa în cât mai multe cuvinte că Brink a fost finalizat mai devreme decât se aştepta Betshead și, drept urmare, data oficială de lansare a shooter-ului a devenit 13 mai 2011 pentru europeni (care trebuiau să îl primească în 20 mai), iar americanii îl vor primi în 10 mai (în loc de 17 mai). O săptămână întreagă.

CALL OF DUTY: BLACK OPS ESCALATION DLC

Activision nu doarme, numără bani. Un nou pachet de hărți de 15 euro pentru Black Ops și pe teavă și va ateriza pe Xbox Live în data de 3 mai. PC-ul și PS3-ul îl vor primi ceva mai încolo, ca de obicei. Escalation va include deja clasicele patru hărți de multiplayer (Hotel, Convoy, Zoo și Stockpile) și obișnuita hartă EPICĂ și UNICĂ pentru fanii vânătorilor VISCERALE de zombie. Știm cu toții că o să tăbărăți pe Escalation, fericiți că nu costă 50 de euro (cât vor costa hărțile pentru Call of Duty 12), așa că nu are rost să mă întreb, retoric sau nu, că de normal e să plătești 15 euro pe cinci hărți. Am, totuși, și o veste bună pentru modderi sau cei care apreciază conținutul gratuit și legal: Treyarch a anunțat (via Twitter, deci nu știu că de oficial e anunțul sau dacă Activision e la curent cu această blasfemie la adresa DLC-ului plătit) că în luna mai va lansa mult așteptatul toolset pentru Call of Duty: Black Ops.



SPELLFORCE 2: FAITH IN DESTINY, AMÂNAT DIN NOU

Dacă pentru Fall of Setariff, add-onul lui Gothic 4 care e posibil să nu mai vadă lumenile zilei deși a fost terminat, n-ă vărsă o lacrimă nici măcar plâtit, nu așa stau lucrurile cu Faith in Destiny, expansion pentru SpellForce 2 care ar fi trebuit să apară încă din 2009, iar acum a fost amânat din nou, de data aceasta pentru o perioadă nedefinită. Reinhard Pollice, producător la JoWooD, declară că „prioritatea noastră este ca litatea jocului.

Dezvoltarea se află într-un stadiu avansat, dar jocul mai are nevoie de îmbunătățiri, cum ar fi de exemplu stabilitatea multiplă-ler-ului. Din

acest motiv, data de lansare a jocului e incertă, vom merge pe „când e gata”. Eu unul sper să fie gata

înainte să vină creditorii peste ei, dar având în vedere groapa în care se afundă JoWooD din ce în ce mai tare, bănuiesc că „îmbunătățirile” sunt praf în ochii presei, iar viitorul este sumbru pentru seria SpellForce. Păcat, SpellForce ar fi a doua franciză cu potential pe care JoWooD a băgat-o în pământ...



GameStop®

power to the players™

GAMESTOP CUMPĂRĂ IMPULSE

Stardock, compania lui Brad Wardell, individul simpatic care ne-a dat Gamers Bill of Rights, a reușit să se descotorosească de Impulse, una dintre cele mai importante platforme de distribuție digitală și principalul concurent al Steam-ului. Cumpărătorul este nimeni altul decât GameStop, care este unul dintre cei mai importanți retaileri din Industrie. E posibil să mă înșel, dar mă cam îndoiesc de viitorul unui serviciu de distribuție digitală ajuns în mâna cuiva obișnuit să facă bani din retail. Întotdeauna am fost de părere că distribuția digitală ar trebui să ofere mai multe avantaje decât oferte de

weekend și economie de spațiu în bibliotecă. Mă gândesc, desigur, la prețuri mai mici dată fiind lipsa suportului fizic, prețuri egale pentru Europa, America și restul continentelor, date de lansare identice pentru toate regiunile și, în general, toate avantajele pe care ar trebui să le aibă un sătean al internetului din România care-și poate cumpăra o vacă virtuală din Filipine cu bani de plastic în timp ce comunică în timp real cu cărțiumarul din Polonia. Mike, care mi-a fost baci vreo câteva luni, obișnuită să îmi spună că retail-ul încă dictează, iar publisher-ul rar își permite să ofere un preț mai bun pe digital dacă magazinul de cărămidă se uită urât la el. Pe de altă parte, susținut de banii GameStop-ului (presupunând că sunt interesați de evoluție), Impulse poate deveni un concurrent serios pentru Steam, iar concurența, în general, e benefică pentru clienți. Vă las pe voi să speculați mai departe.

Ca fapt divers, Impulse a început bine, chiar îl priveam ca pe o alternativă solidă la Steam. Prețuri identice pentru toate regiunile, jocuri disponibile pentru toți, se părea că în sfârșit cineva a prins ideea. Puțin mai târziu, când oferta s-a diversificat, avocații și-au băgat coada, biznisul a devenit bisnă și cumva a reușit să mă alunge. Păcat.



DUKE DEZAMĂGEŞTE PORCII

Una trecută, după ce mi-am terminat știrile și am plecat la țară să mă relaxez, am avut o conversație interesantă cu porcul unui unchi. Godacul era speriat că îl va prinde Moș Crăciun în cocină și avea nevoie de niște încurajare. L-am liniștit pe loc spunându-i că ziau de 6 mai va intra în istoria neamului porcesc drept ziua în care Duke Nukem a revoluționat sectorul aviatic porcic, iar Crăciunul și-l va petrece în tările cerului, alături de maiestuoșii condori din Cordilieri. Sărmana sădă și-a recăpătat apetitul și a început să privească găinile cu dispreț. Băi, ce surprins va fi amărătul când va afla că Duke Nukem va sosi în 10 iunie, iar mie mi s-au promis niște cărăna la sfârșitul lui mai. Serios, iar l-au amănat pe Duke.

AH, CE FRUMOS, VIITORUL LUMINOS...

După ce au plătit tribut greu trecutului din care nu am învățat nimic, Ubisoft și Blue Byte fac un pas înainte și transportă seria Anno în viitor. Anno 2070, dezvoltat de Related Designs în colaborare cu Blue Byte, va fi plasat în viitorul apropiat (voi încerca să ghicesc... 2070?) când, ca să nu citezi jumătate din comunicatul de presă, s-au adeverit toate profețiile ecologiștilor din ultimii 50 de ani. Clima a luat-o razna, banchiza s-a transformat în apa Sâmbetei, oceanele au crescut, largi suprafețe de uscat au devenit de nelocuit, iar jucătorii vor primi misiunea de a repară stricăriile făcute de înaintașii lor care n-au vrut să audă de PDF-uri și cutii eco. În cuvintele PR-ului Ubisoft, „Anno 2070 va oferi jucătorilor ocazia de a fi arhitectii viitorului și de a crea lumea de mâine.” Sincer, mi-a plăcut mai mult ideea din spatele lui Alpha Centauri, unde lumea de mâine se află la câțiva ani lumină de lumea de ieri și nu te obligă nimeni să fii ecologist. Pe de altă parte, cum poluarea și încălzirea globală au dispărut din seria Civ, parcă se simte nevoie unui joculete care să-i învețe pe tinerei că fumul ăla gros și volumetric careiese din uzina ce-ți cără în spate un sfert din economie se duce undeva, iar la un moment dat se va întoarce și vei tuși.

„Acum știu și înțeleg DSLR-ul meu.”

„În sfârșit am înțeles: AM NEVOIE DE UN DSLR!”

FOTO-VIDEO

Pentru detalii și înscriere vă rugăm să accesați www.chip.ro/workshop

SEMINAR: Introducere în fotografia digitală

11 iunie 2011
București

STRUCTURA SEMINARULUI „INTRODUCERE ÎN FOTOGRAFIA DIGITALĂ”

Seminarul se va desfășura pe parcursul unei singure zile și are ca scop familiarizarea participanților atât cu aspectele pur tehnice ale fotografiei, cât și cu regulile de compoziție și cromatică.

Pentru orice alte informații vă stăm la dispoziție pe e-mail, marketing@3dmc.ro, sau la numărul de telefon 0722 523 135, Leonte Mărginean.

CURS TEORETIC

- Tipuri de aparete fotografice. Caracteristici, avantaje și dezavantaje.
- Explicarea noțiunii de rezoluție și a modului în care este generată.
- Modul de funcționare a elementelor optice.
- Luma și balansul de alb. Reglarea corectă a acestuia din urmă.
- Moduri de focalizare și folosirea eficientă a acestora în diverse situații.
- Utilizarea corectă și eficientă a programelor aparatelor foto.
- Meniurile aparatelor foto: ce este necesar și în ce situație?
- Reguli de compoziție: care este diferența dintre o poza și o fotografie?



SIMULATOR DE ELICOPTER DE LA BOHEMIA

Bohemia Interactive, cunoscuți jucătorilor pentru seria ARMA și primul Operation Flashpoint, schimbă macazul și ne vor oferi Take on Helicopters, un simulator de elicopter. Comercial. Nu simulatorul, elicopterul :). Astfel, jucătorul va intra în pielea unui pilot comercial care va prelua diverse contracte în încercarea de a salva afacerea familiei de la faliment. Producătorii ne avertizează că, deși Take on Helicopters va încerca să simuleze cât mai detaliat zborul cu elicopterul, n-ar trebui să ne așteptăm la nivelul de detaliu din DCS: BlackShark. Tot e ceva, BlackShark era o bestie cu o mie de capete și o mie de butoane, iar dacă Take on Helicopters va ajunge măcar la jumătate din realismul lui DCS, ii prețic un loc călduț în inimile simulatoriștilor și unul rece în topurile vânzărilor. Take on Helicopters va fi lansat exclusiv pentru PC la finalul lui 2011.



SE VOR LANSA

The Witcher 2: Assassin of Kings	PC	Namco Bandai
Brink	PC, X360, PS3	Bethesda
F.E.A.R. 3	PC, X360, PS3	Warner Bros Interactive
L.A. Noire	PS3, X360	Rockstar

TURNEUL OFICIAL MORTAL KOMBAT ÎN ROMÂNIA

FATALITATEA, PE PLAIURI MIORITICE

Înceț-înceț, cu pași timizi, România începe să-și facă simțit locul pe harta globului atunci când vine vorba de jocuri video și promovarea acestora. O astfel de inițiativă a avut loc pe 9 aprilie 2011, în București, unde Warner Bros. Interactive Entertainment, prin intermediul distributorului local (Best Distribution) și cu ajutorul partenerilor de

la theGameCAST, Sony Computer Entertainment Europe, Diverta și Paralela 45, a adus Turneul Oficial Mortal Kombat și în țara noastră.

Evenimentul a făcut parte din campania europeană de promovare a noului joc Mortal Kombat (lansat pe 21 aprilie), căștigătorul ediției din România fiindu-i oferită șansa de a se „konfrunta” cu cei mai buni jucători din Europa, în finala internațională din Birmingham, Marea Britanie. Această onoare i-a revenit lui Daniel „SwingShot” Cipu, care, alături de Johnny Cage, a făcut legea în ediția românească a turneului. Pe lângă titlul de reprezentant al țării noastre în finala europeană, Daniel s-a ales și cu centura oficială de campion Mortal Kombat, precum și cu o ediție Kollector a noului joc. Nici restul concurenților nu au plecat acasă cu mâinile goale, primii 16 „kombatanți” fiind răsplătiți cu diferite cadouri, precum măști de ninja, tatuaje, tricouri și, bineînțeles, jocuri Mortal Kombat. Flawless Victory.





Fighting (games) cum n-a văzut România

În weekendul 26-27 martie, având în vedere că meșterul KiMO & Co. trudeau din greu în Brașov, la redactarea unor articole pentru revistă, am primit însărcinarea oficială (din postura de vrednic locuitor al Capitalei noastre mult iubită) de a mă deplasa numai de către în barul 100 Crossroads (Calea Moșilor, nr. 100). De ce? Pentru că acolo se desfășura Battlekon 2011, cea de-a doua ediție a singurei convenții din România dedicată jocurilor „cu bătăi”.

Ajuns la fața locului, am început inspecția. Super Street Fighter IV? Este. Soul Calibur IV? Prezent! Tekken 6? La datorie! Marvel vs. Capcom 3? Main event! La scurt timp, am fost luat pe sus de oamenii din echipa organizatoare, care mi-au prezentat în detaliu atât jocurile, cât și o mică parte din istoria acestei convenții. Pe scurt, Battlekon s-a născut din pasiunea unor gameri pentru fighting games, pasiune pe care s-au gă-

dit să o împărtășesc și cu restul „luptătorilor virtuali”. Astfel, fără prea mult ajutor extern, bazându-se mai mult pe propriile forțe (console și jocuri aduse de acasă, televizoare împrumutate etc.), au pus țara la cale, iar prima ediție Battlekon a avut loc anul trecut, în Brașov.

În 2011, lucrurile au progresat, convenția s-a mutat în București, echipa organizatoare bazându-se din nou pe propriile forțe. Chiar și fără ajutorul unor sponsori (în adevăratul sens al cuvântului), Battlekon 2011 a fost excelent pus la punct și, credeți-mă pe cuvânt, de mult nu m-am mai simțit atât de bine la un eveniment legat de gaming. Tocmai pentru a afla mai multe despre această inițiativă, i-am luat la întrebări pe doi dintre membrii staff-ului Battlekon - Bogdan „twintrigger” Davidenco (București) și Silviu „Nova” Dumitru (Brașov).

LEVEL: Salut, băieți, și sincere felicitări pentru inițiativa voastră. De unde și până unde ați ajuns la jocurile „cu bătăi”? Când ați prins microbul ăsta și cu ce ocazie?

Bogdan Davidenco: Salut! Mulțumim frumos și la mai mare. La mine datează din copilărie, de pe la 13-14 ani cred, când am mers la o sală de joace, unde aveau Ultimate Mortal Kombat 3 și Super Street Fighter II. Am prins microbul instant, am văzut mișcările speciale și am vrut să văd cum „se dau”. Fise peste fise au curs în acele aparate, până le-am descoperit pe toate...

Silviu Dumitru: Salut și mulțumim frumos! Microbul îl avem toți de mici, de la jocurile arcade Street Fighter, Mortal Kombat și multe altele, unde stăteam cu orele bătându-ne până rămâneam fără bani. De asemenea, s-a tras și de la filmele cu arte marțiale, fascinația oricărui copil mic fiind să se miște precum personajele de acolo. Eu, personal, am început la vîrstă de 13 ani într-un internet café unde aveau Mortal Kombat Trilogy: am văzut o fatalitate și am fost vrăjit de frumusețea și, totodată, brutalitatea ei.

LEVEL: Cum a luat ființă „conceptul” Battlekon? Care e povestea din spatele acestei convenții și cum v-ați alăturat echipei care se ocupă de realizarea acestei serii de evenimente?

B.D.: Povestea din spatele inițiativei este foarte simplă: ne-am cunoscut la Otaku (festival dedicat culturii „pop” japoneze), „confruntându-ne” la Tekken pe PSP, am văzut că eram buni și că ne plă-



Bogdan „twintrigger” Davidenco



LEVEL: Ce planuri aveți pentru viitorul Battlekon?

B.D.: Având în vedere că suntem o comunitate încă restrânsă, sperăm să creștem de la ediție la ediție, încercând, de fiecare dată, să aducem surprize plăcute fanilor. Sperăm să putem mediatisa mai bine viitoarele ediții și să obținem sponsorizări în materie de TV-uri, console și altele. Am fost invitați în cadrul festivalului Otaku, desfășurat în incinta Casei de Cultură a studenților, pentru a organiza zona de gaming și, bineînțeles, pentru a oferi celor pasionați șansa de a încerca cele mai recente titluri de acest gen.

S.D.: Sperăm să aducem laolaltă cât mai mulți



Foto: Anda Simona Ionescu

fani ai acestui gen de jocuri și să obținem o sponsorizare mai bună pentru a mulțumi cât mai mulți participanți.

LEVEL: Dacă ar fi să analizați piața actuală de jocuri video, care vi se pare cel mai potrivit titlu de fighting pentru a fi jucat la nivel competitiv, în cadrul unor turnee precum cele organizate cu ocazia Battlekon?

B.D.: Având în vedere „roster”-ul vast de personaje din Tekken 6 și balansul dintre ele, personal, aș spune că acesta ar fi cel mai indicat într-o competiție de acest gen.

S.D.: Nu aș vrea să supăr niciun fan al altui joc, dar sunt de acord cu Bogdan. Tekken 6 este cel mai balansat joc la ora actuală și nu prea multă lume se plângă de el din acest punct de vedere.

LEVEL: Lăsând la o parte obiectivitatea, care sunt jocurile voastre de suflet din segmentul fighting games?

B.D.: Now that's a tough one. Ar trebui să zic, după atât de mult timp, seria Tekken, dar nu pot uita anii petrecuți la KoF (King of Fighters) și cred că rămân la acesta din urmă.

S.D.: Pe primul loc ar fi seria Tekken, urmată de Mortal Kombat, aceste jocuri determinându-mă să mă apuc și de arte marțiale.

LEVEL: Mulțumim mult pentru răspunsuri și mult succes în continuare!

B.D. & S.D.: Și noi vă mulțumim foarte mult pentru atenția pe care ne-o acordați.

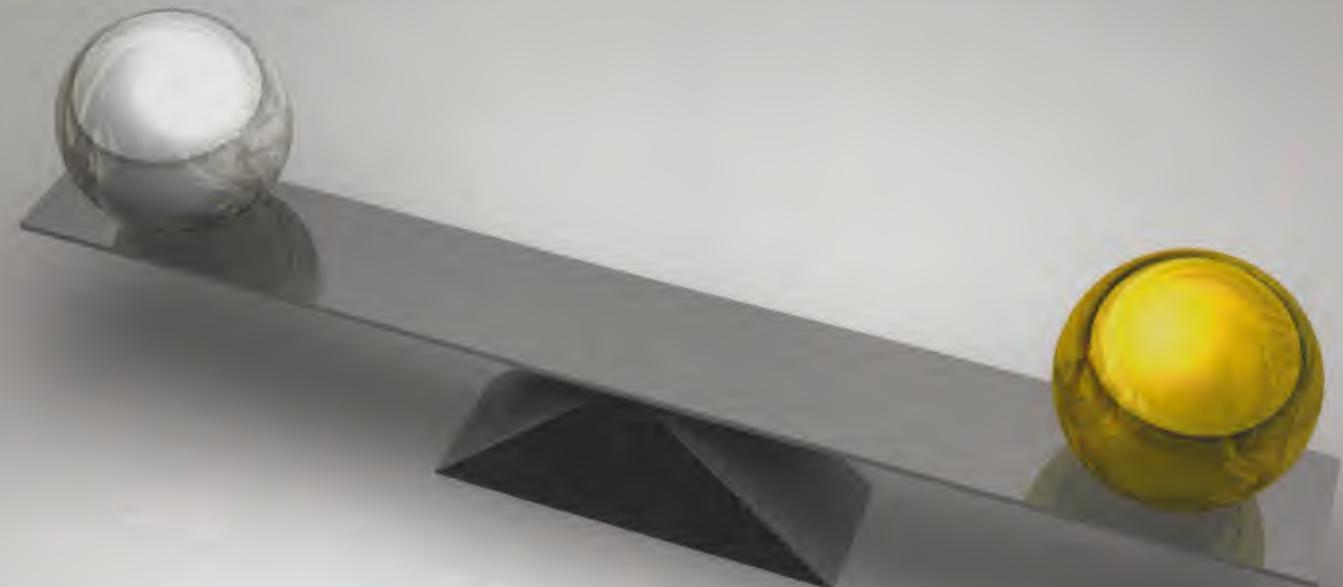
Salutăm redacția LEVEL și cititorii acestei reviste și vă așteptăm pe toți la următoarea ediție Battlekon, cu același entuziasm ca de fiecare dată.



Foto: Anda Simona Ionescu



Cosmin Aionă



BALANCING

DE LA TEORIE LA PRACTICĂ

Probabil prima parte

Teorie

Ca să reiau de unde rămăsesem (în numărul X din LEVEL), una dintre cele mai importante calități ale unui designer este capacitatea de a înțelege pe deplin conceptul de Echilibru/Balanță, nu numai în jocuri, ci și în viață. Nu e genul de lucru ușor de obținut. Mai mult decât atât, logica nu are nimic de-a face cu asta și mulți oameni care sunt extraordinar de buni la programare sau matematică pot da greș în game design „balancing”. Ca o paranteză, de-aia în ultimii ani se cere tot mai puțin ca

designerul să aibă și o două specializare, gen programare sau grafică.

Normal, există o mulțime de excepții, însă de obicei cei mai buni game designeri de concept sunt oameni extraordinar de deschiși către orice, până la obsesie, ceea ce îi ajută deseori să găsească echilibru la diferențe niveli, între elemente care nu au aparent nicio legătură unul cu altul, nu au o logică comună de manifestare în cadrul unui sistem. Acești oameni sunt deseori capabili să observe cum elemente disparate și relativ fără

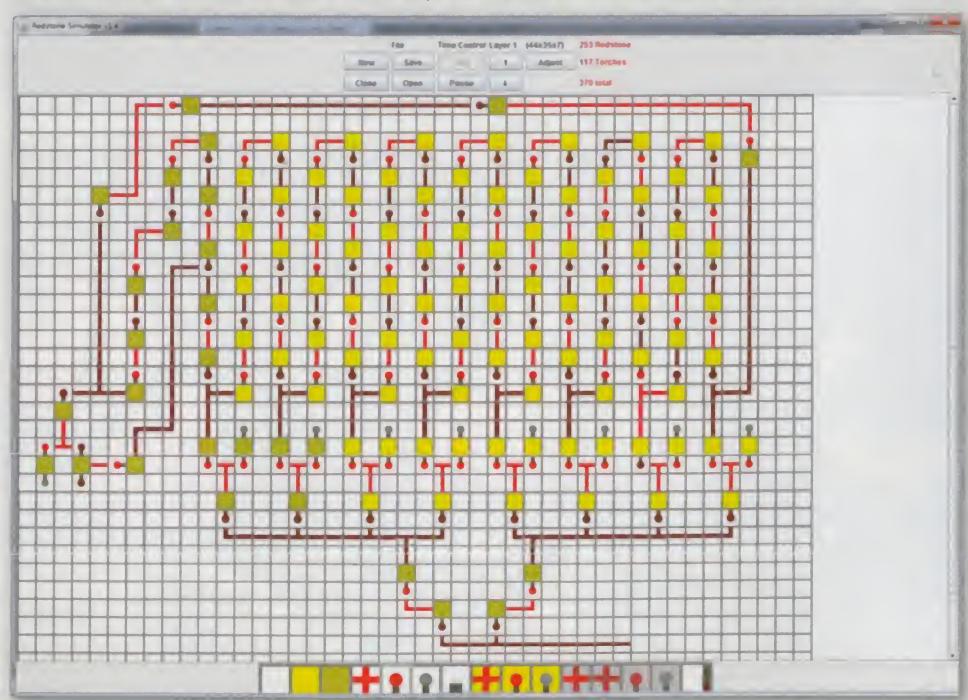
sens pică fiecare la locul lui, creând un echilibru aproape ideal. Exemplul este tot Minecraft, unde există un balans superb între activitatea creativ-estetică și cea de inginerie, deși ai avea tendință să le vezi în jocuri complet diferite. Notch e un geniu nu pentru că a găsit echilibrul perfect între elemente, deoarece Minecraft nu e foarte balansat, ci că a găsit un echilibru între elemente fără legătură între ele, ca de exemplu pickaxe-ul și redstone wire-ul.

Revenind la oamenii normali, aceștia pot greși o grămadă. Iar majoritatea sistemelor tend să aibă un echilibru real și unul aparent. Din cauza unui exces de incredere, unii super-designeri aleg echilibrul aparent, lucru care poate duce la dezastre. Un astfel de dezastru a fost spre exemplu MAX 2, unde designerul a ales un echilibru aparent, pentru că nu a înțeles ce anume a făcut primul MAX un joc bine balansat ca gameplay. Sau poate a fost forțat să aleagă greșit... Grrr...

Soluția este în general să nu cauți echilibrul, să nu-l forțezi, ci să revii asupra sistemului atâtă timp cât ai îndoieli și să te întrebă dacă nu se poate mai bine. Să lasă balanța să se echilibreze de la sine.

Practicând...

Spre exemplu, să vorbim despre problema automatizării. Cât de multe lucruri poți automatiza în gameplay, mai exact, cât de departe mergi ca să limitezi jucătorul în activități, astfel încât jocul să rămână și potrivit de Fun și potrivit de Challenging. Oare să te pun să culegi totul cu mâna sau să-ți dau posibilitatea de a automatiza procesul, contra cost, evident? Să cer jucătorului să creeze un sistem care să controleze sistemul de adu-



FORCE-GROWING TREES

A normal tree will grow a max of 4 squares from the base, a total of 5 blocks.



Building a 'ring' of stones three blocks off the ground tricks the tree into thinking that the ring is the new ground once the trunk reaches it.



Top View

Side View

Sapling

Two-block space

Sapling

Top View

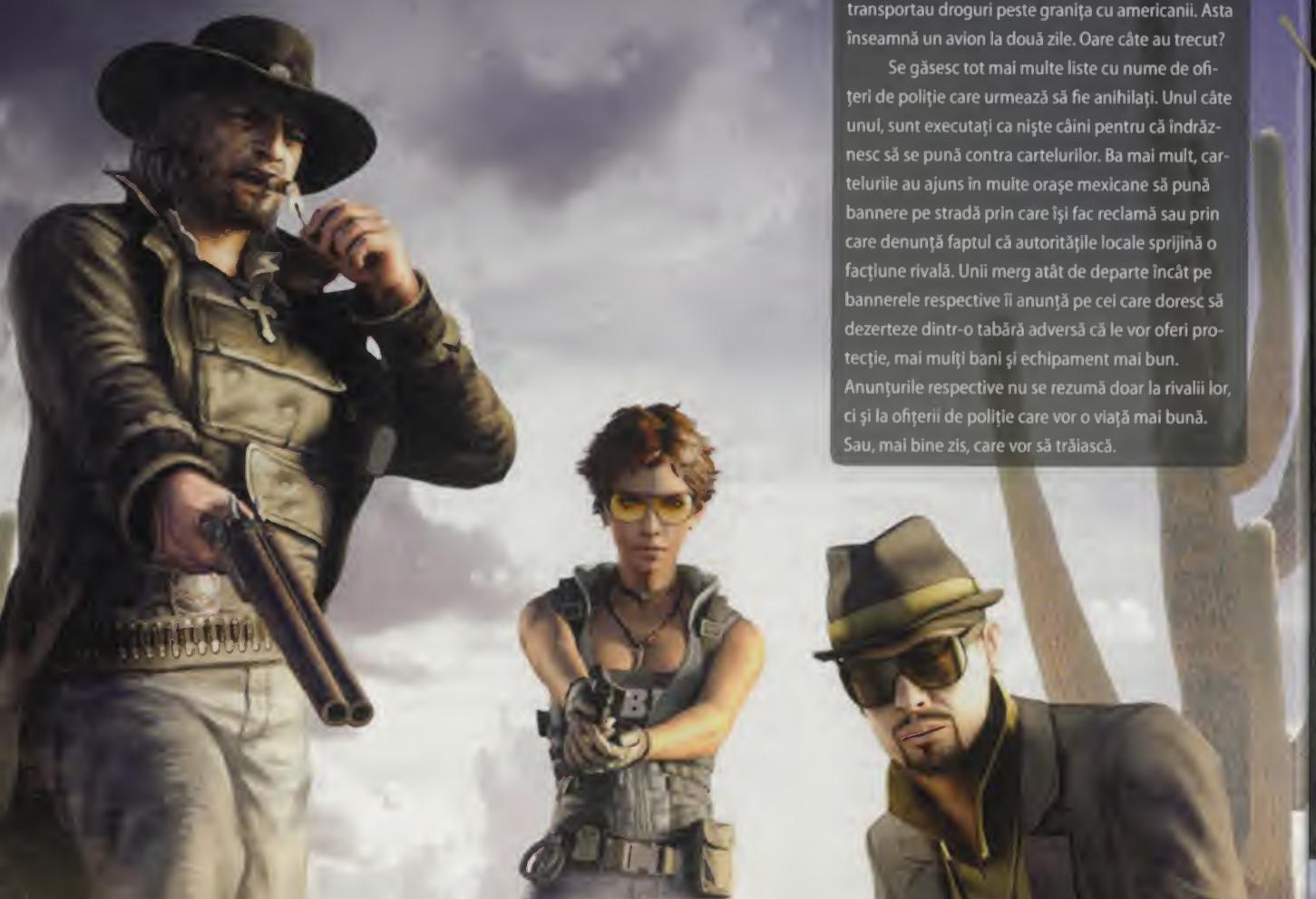
Side View

Sapling

Two-block space</

CALL OF JUAREZ The CARTEL

GEN FPS PRODUCĂTOR TECHLAND DISTRIBUITOR UBISOFT DATA LANSĂRII VARA 2011
ONLINE CALLOFJUAREZ.UBI.COM PLATFORME PC X360 PS3



Lung e cerul și-nstelat

In 16 iulie 2008, marina mexicană a prins un sub-marin lung de 10 metri, care transporta din Mexic spre Statele Unite 5,8 tone de cocaină. La americanii, un gram de cocaină te costă cam cincizeci de dolari dacă e să o cumperi de la colțul străzii. În urma unui calcul sumar, suma despre care vorbim este de 290 de milioane de dolari. Nici nu pare prea mult pentru noi, cei obișnuiți să învățăm sute de dolari pe degete iunior (!). Dar parcă mai mult mă frapează apariția în calcul a acelui submarin. Transportă droguri cu un submarin! Mai tare ca în orice film cu James Bond.

În ultimul an și jumătate, în lupta contra cartelurilor, mexicanii au confiscat 270 de avioane ce transportau droguri peste granița cu americanii. Asta înseamnă un avion la două zile. Oare căte au trecut?

Se găsesc tot mai multe liste cu nume de ofițeri de poliție care urmează să fie anihilăți. Unul câte unul, sunt execuți ca niște câini pentru că îndrăznește să se pună contra cartelurilor. Ba mai mult, cartelurile au ajuns în multe orașe mexicane să pună bannere pe stradă prin care își fac reclamă sau prin care denunță faptul că autoritățile locale sprijină o faționă rivală. Unii merg atât de departe încât pe bannerele respective îi anunță pe cei care doresc să dezerteze dintr-o tabără adversă că le vor oferi protecție, mai mulți bani și echipament mai bun. Anunțurile respective nu se rezumă doar la rivalii lor, ci și la ofițerii de poliție care vor o viață mai bună. Sau, mai bine zis, care vor să trăiască.



Cu toate că pare că aceste carteluri controlează tot, cîcă nu ar fi chiar așa. Guvernul mexican este pus pe treabă și își dublează forțele militare pentru a face față războlului drogurilor. Fac arestări peste arestări, taie capete corupte și doboară capii cartelurilor unii după alții. Ca urmare a acestor acțiuni din partea federalilor mexicani, traficul de droguri a scăzut semnificativ, lucru ce se vede din faptul că prețul cocainei a crescut cu 50% și puritatea sa a scăzut cu 11% față de anii precedenți. și asta pentru că 70% din drogurile din State sunt venite pe filiera Mexic.

Și totuși Juarez

Dar ce au a face drogurile din Mexic cu Ray și suta-na sa preoțescă? Păi mai nimic. Mai nimic pentru că al treilea joc al seriei Call of Juarez nu se va mai petrece pe vremea lui Old Shatterhand, ci pe vremea lui Hussein Obama. Povestea se mută la granița dintre Statele Unite și Mexic, unde un urmaș al lui Ray se luptă din greu cu traficanții mexicani. Acesta, împreună cu doi parteneri, va face pe dracu-n patru ca America să fie mai curată ca o privată înainte de inspecție. Căci niciun străin nu are



voie să-și bage nasul în oala americanului.

Partea interesantă este că cei trei poliți nu sunt prea duși la biserică, ba chiar unul dintre trailer-ele de prezentare ale jocului îl arată pe unul dintre ei cum dosește un teanc de verzișori pătați cu niște praf alb. Nu cred că era zăhar pudră. și mai interesant este că jocul se poate juca de la cap la coadă în mod cooperativ în trei jucători, ajutându-se unui pe altui în diverse moduri artistic ucigașoare. Dacă alegi să joci jocul în single player, fiecare dintre cei trei agenți are un mod de abordare special, o poveste relativ unică și un final diferit. Cu alte cuvinte, rejucabilitate, rejucabilitate și rejucabilitate.

Jocul va avea 20 de misiuni ce te vor purta prin 10 locuri

diferite, prin deșerturile din Arizona și Mexic, prin bor-

delurile și străzile lățurănice din Los Angeles și labora-

toarele de metamfetamină din Ciudad Juarez.

Pentru că jocul nu prezintă un Mexic prea idilic, sunt niște vorbe acum la „wetbacks” că jocul ar trebui în terziș vânzării în Mexic. Le strică imaginea. Cu toate acestea, cred că imaginea Mexicului și a locurilor prin care se perindă personajele principale este stricată de cele 6 000 de asasinate ce au avut loc în ultimi doi ani în Ciudad Juarez. Aceste date nu sunt scoase de mine din burtă, ci sunt date de Associated Press. Muiți ai dracu. Asta ne dă o medie de opt oameni ucisi pe zi în urma tranzacțiilor cu droguri. Luat în calcul că, între 2003 și 2009, au dezertat din armata mexicană 150 de mii de soldați, mulți dintre ei luând și armele automate din dotare. Ca să înțelegeți mai bine ce înseamnă această sumă, pe an, o optimă din armata mexicană dezertează pentru a se alătura traficanților de droguri.

Ca să vă mai spun și despre Call of Juarez The Cartel, iată și un pic despre multiplayer. În joc vor fi prezente două tipuri de joc, team deathmatch și Cops vs Gangsters, ce vor pune echipe de căte șase oameni față în față pentru un măcel în toată regula. După cum suntem obișnuiți de trendul impuls de Call of Duty, personajele vor crește în nivel și vor descula echipament pe măsură ce vor deveni din ce în ce mai bune.

Cam atât despre joc, căci nu sunt prea multe informații puse la dispoziție de către producători, dar oricum nu mai avem mult de așteptat. Jocul este programat să apară în magazine în vara acestui an.

■ Koniec



Eu îl iau pe cel din stânga, tu pe celalăți 10

**Mai dați-i o sansă,
mai dați-i o sansă!**

Este gălceavă să făcă după lansarea primului Crysis... s-au topit și înlocuit procesoare și plăci video, s-au înmulțit ramii, au curs sute de litri de bale pe tastaturi și lumina s-a divizat între cel care l-a considerat un găru de joc, care însă arată bine, și cel care l-a apreciat din plin. Deși este considerat de mulți mai degradă un fel de tech demo pentru Cry Engine decât un joc de-adevărat, eu unul îi recunosc cel puțin conceptele proaspete și interesante pe care le-a introdus în ecuație, cu toate că n-am avut cum să-l plac destul de mult, pentru simplul fapt că a existat înaintea lui Far Cry. Warhead a venit să îmbunătățească puțin formula și să-l facă jucabil și pe sisteme mai normale pentru vremea aceea, iar, cum bine spunea KIMO, segmentul de multiplayer, destul de tactic, asemănător oarecum cu Battlefield, nu a fost deloc de aruncat.

De data asta, Crytek au fost hotărâți să scutură acuzațiile de pe dânsii, dovedind tuturor că n-au uitat să facă în primul rând un titlu bun și că n-au rămas anorați în back-end-ul tehnic al dezvoltării de jocuri video, aducând totodată Cry Engine și Crysis pe console (grație noului engine multiplatform CryEngine 3) - decizie care, prin efectele lor și punerea în aplicare a unor idei care au decurs din ele, au reușit, sub anumite aspecte pe bună dreptate, să dezorienteze sau să înfurie o parte din public. Totuși, se ridică jocul la înălțimea așteptărilor și aduce argumente pentru a justifica hype-ul creat în jurul lui? Uh, să vedem.

CRYYSIS 2

Din New York, cu dragoste...

Poate cea mai confuză treabă din C2 este începutul, foarte... brusc, năușitor, lipsit de prea multe explicații, care te ia ca din oală și după care ajungi să butonezi ceva înainte de a te dezmetici. Pentru a nu vă da spoiler prea mari, vă spun doar că nu-l veți mai juca în rolul ofițerului Delta Force Prophet, ci din perspectiva lui „Alcatraz”, un pușcaș marin trimis cu echipa să-l recupereze pe fostul angajat Crynet, doctorul Nathan Gould din mijlocul unui New York cuprins de anarhie și teroare în timpul invaziei extratereștrilor Ceph, în plină desfășurare. Cert este că ajungi într-un nanosuit, hăituit deopotrivă de forțele speciale și de musafirii intergalactici nepoftiți. Partea care pe mine unul a reușit să mă sensibilizeze față de personaj și mai ales să mă facă să privesc acțiunea dintr-o altă perspectivă, care-l face mai savuros, este că bietul pușcaș este literalmente tocănăț și nu mai este în stare de nimic fără ajutorul costumului special, singurul lucru care-l mai ține de altfel în viață.

Cea mai evidentă schimbare de la predecesor este decorul, mutat în părțile urbane ale unei orase mari bătute de catastrofe metropole americane. Strivit

ordinar. Deși jocul nu se laudă din start cu o versiune DirectX 11 care să ne dea pe spate și să ne golească buzunarele, obligându-ne să cumpărăm un nou duo procesor-placă video de ultimă generație, pot spune cu mână pe înimă că este unul dintre cele mai arătoase și detaliate jocuri DirectX 9 pe care le-am văzut vreodată. Iar acolo unde texturile nebunesc de detaliate din primele titluri nu mai sunt de găsit, aspectul lui Crysis 2 este mai estetic, mai sugestiv, mai organic și cu efecte speciale bine dozate. Cu excepția unui Motion Blur excesiv și foarte enervant, aplicat până și asupra armei, pot spune că într-adevăr merită să căști gura prin peisaj. Iar când vine vorba de acțiune și demolări, deși nu atinge nivelul de interacțiune nescrisă cu mediul din Bad Company 2, jocul se poate lăuda liniștit cu un nivel satisfăcător de distrugere și o dozare foarte bună a momentelor „epice” scriptate. Acestea din urmă se implementă armonios în cursul jocului și sunt cu atât mai impresionante fiindcă pe durata lor nu-ți la nimenei controlul asupra personajului. Ai pur și simplu opțiunea să apeși o tastă pentru a focaliza pe ele, dar dacă nu vrei

(bine, de regulă, vei vrea), poți

să-ți vezi liniștit de treabă. Să ai destul de împușcat, strecut și șopâlt prin parcuri, pe cheiuri, în clădiri, pe acoperișuri, în parcări (ce-mi plac parcările supraetajate) și chiar prin măruntalele infestate ale pământului și prin navele extraterestre. Tot ce vă pot spune este că, dacă sevențele inițiale (și alte câteva momente presărate pe parcurs) mi-au amintit, spre deosebire de Modern Warfare, continuarea a trecut într-un registru mult mai Half-Life-ish, foarte plăcut gădilător pentru simțuri, cu toate că, vă spun sincer, jocul nu se ridică niciodată în afara graficăi la nivelul producători. Totuși, pentru toate momentele care amintesc de Odiseea Omului Cu Rangă și pentru rarele, dar reușitele sevențe în care Crysis 2 reușește să se ridice puțin peste genunchiul lui Freeman, efortul celor de la Crytek mi-a trezit din nou simpatia.

Școala ajutătoare de tactic

Fără vorba despre un shooter ce se vrea tactic, le-vel designul reflectă într-adevăr mai multe posibilități





distincte de abordare a inamicilor mai mult sau mai puțin umani pe care îl-i aruncă jocul în cale. Partea bună este că, în ciuda mediului de joc mai restrâns, apar multe posibilități și situații interesante, iar eu unul recunosc că nu s-a întâmplat niciodată ca un caftol reluat din motive de deces să se desfășoare la fel de două ori. Mai puțin frumos este că noul vizor tactic, pe care-l poți folosi să marchezi obiecte și inamici te informează, vreun-vrei, despre posibilitățile pe care s-au gândit producătorii să îl le pună la dispoziție în fiecare zonă de joc majoră. Oameni buni, nu sunt handicapăti, iar când văd „Tactical Option: Slide” sau „Tactical Option: Resupply” mă pufnește râsul. Trecând peste asta, deși AI-ul știe să te flanțeze, să arunce grenade și să se ascundă, ceva foarte important pentru un astfel de joc, dă rateuri incredibile și este absolut varză în confruntările la apropiere. În loc să se repeadă la gâtul tău, mult mai des îl vei vedea aruncând grenade fatale și pentru el sau năpustindu-se către un cover și oferindu-ji pe tavă ocazia perfectă să-i îndești ceafa cu plumb. Chiar și bieții alieni sunt uneori atât de handicapăti încât, după ce sar sau înainte să-și calculeze o săritură, mai rămân blocăți câteva secunde, suficient că să te debarasezi de prezența lor fără prea multă vorbă. Cu toate acestea, jocul nu este unul în care să te repezi mereu ca Rambo în mijlo-

cul bătăliei dacă vrei să treci mai departe. Energia limitată a costumului asigură eșecul unei astfel de abordări. În plus, mai nou, sprintul halește cu nesă din baterie, făcând aproape imposibil un maraton printre inamici cu stealth-ul activat (care halește energie ca nesătul când te deplasezi rapid). Deși handicapul omului din costum explică de ce costumul ar trebui să-l ajute la deplasare, consumând energie, iar epuizarea rapidă a bateriei când scutul de invizibilitate este folosit în mers alert sau fugă este și ea explicabilă (doar trebuie să remprospăteze mai rapid camuflajul), devine enervant pentru poate că nu poți să combini forțele costumului eficient și te trezești foarte des descărcat când îl-ai bătălia mai grea. De aceea, nu te vei simți niciodată atât de pu-

ternic pe căt te-ar putea face să crezi faptul că poți ultimul rănet de costum în materie de nanotehnologie. Cumva, asta echilibrează jocul (a cărui dificultate crește gradat și rational, chestie lăudabilă), dar te și dezumflă când îl-ai dori să te dezlănțui ca un semizeu necruțător asupra opozitiei. Partea proastă este că poți abuza de stealth peste măsură, stăcărându-te cu grijă din ascunzit în ascunzit printre inamici și așteptând să se reincarce costumul, chiar și în timpul unor bătălii ample (da, chiar și cea finală...), care nu mi-au dat de bănuțit că au fost concepute să le poți evita. Așa abuzabil cum este, stealth-ul nu te ajută să distragi atenția inamicilor aruncând obiecte, fiindcă imediat cum tragi un foc sau azvârli ceva, chiar și cu amortizor, devii vizibil, iar energia este epuizată, expunându-te complet celorlalți potențiali atacatori. Până și atacul meleș fatal te face vizibil în timp ce-l execuți, chestie oarecum dezamăgitoare. În schimb, dacă nu abuzezi sau nu ai răbdarea necesară să abuzezi de furșat, jocul oferă o paletă variată și bine echilibrată de abordări, alternând foarte bine porțiunile unde te plimbi căscând gura la superbul peisaj cu scenele de acțiune frenetică sau cu tensionata furările mai grea. De aceea, nu te vei simți niciodată atât de pu-



În rest, armele modulare sunt căt se poate de interesante și veți descoperi cu siguranță câteva favorite, de care vă va fi greu să vă despărțiți chiar și atunci când situația o impune. Îmi place enorm ideea că pot modifica pe loc cătarea unei arme sau să aleg atașamentul de lansat grenade în favoarea focului semiautomat atunci când o impune situația. Cu toate că, la căt de răspândite sunt dropurile convenabil plasate, cărora li se adaugă arme și muniție culese de pe jos, nu am rămas niciodată fără puterea de foc necesară. Mai trist este că aportul vehiculelor s-a redus considerabil, iar porțiunile în care chiar poți sau chiar ești forțat să folosești unul nu sunt tocmai memorabile și distractive. E de înțeles, cu spațiu limitat al orașului plin de dărămături, dar totuși cred că se puteau face mai multe în privința asta.

Cu toate acestea, nu regret deloc că mi-a picat în sarcină să butonez Crysis 2, fiindcă în ciuda tuturor defectelor pe care le are, rămâne probabil cel mai bun action al anului lansat până acum. Cel puțin în single player... fiindcă unde-s mulți, putea a Modern Warfare. Aș fi vorbit poate mai mult despre modulul multiplayer și modurile pe care le oferă dacă aș fi avut despre ce să vorbesc. E destul să vă spun că din ceva care semăna cu tactică și cerea lucru în echipă, precum se întâmplă în Warhead, Crysis 2 a ajuns să copieze Call of Duty într-un asemenea fel încât, jucând Modern Warfare și Black Ops, mi-s-a făcut grea după câteva ore de joc, în ciuda designului bun de nivel, a oportunităților tactice omniprezente și a graficii superbe. Puterile speciale mai mult încurcă decât fac bine gameplay-ului. Păi, ce-ar mai fi Superman dacă toți ar fi precum el? Vă spun eu: neinteresant. Totuși, dacă n-ai prea butonat CoD-ul, s-ar putea să vă înțină câteva zeci de ore bune în priză, cu diversele moduri de joc și mai ales posibilitatea de a debloca

arme, atașamente și module noi pentru costum, specializându-vă câteva clase personalizate pentru a face față anumitor hărți și moduri de joc.

Mâncă-văs multiplatformul...

Se simte din meniu îz de consolă, unde, în mod inexplicabil, lipsește o setare detaliată pentru efecte grafice, exact cum se întâmplă și în cazul lui Metro 2033. Ba jocul chiar avea înțial Autoaim... pe PC. Așa că posesorii de gamepad, în mod ciudat, puteau face praf în confruntări cîștigării mânuitorii de mouse, fără prea multă vorbă. Din fericire, fanii au rezolvat situația și au apărut vreo două utilizare care permit numai modificarea parametrilor în detaliu, dar și deblocarea setărilor Extreme, înălțarea unor efecte hulite de unii cu totul, configurarea detaliată HDR și Bloom, alături de mici

tweak-uri generale care fac viață mult mai ușoară. Găsiți un astfel de instrument la adresa <http://www.megaupload.com/?d=A2EP08UB>. Producătorii au scos și ei săracii niște patch-uri, deocamdată niciunul care să suplină Advanced Graphics Options Tool, dar promit să deblocheze setările avansate și să adauge funcții și suport DirectX 11 cu un viitor patch. Eu ce să fac? Îl cred, cu toate că nu l-aș parcurge a doua oară, cel puțin până nu ar fi reparat complet și îmbunătățit AI-ul. În tot cazul, o fi Crysis 2 bubs pe alocuri și un mare subiect de controverse, dar merită pe deplin încercat. Eventual așteptați ceva reduceri, până la care probabil că vor ateriza noi patch-uri care să eliminate probleme, să îmbunătățească și mai mult grafica și să ofere mai mult control asupra setărilor.

■ Caleb

VERDICT LEVEL

- grafică de zile mari, echipă cu simf artistic
- atmosferă excelentă, iz paternic de Half-Life 2
- bine ritmat și doar, lupte intense
- AI cu defecte, praf în doar combat
- sprintul consumă energie, dând peste cap poterilor speciale

8.4

PE SCURT:
Cei mai buni Crysis de până acum, unul dintre cele mai atractoase jocuri DirectX 9 și totodată un pas în direcția potrivită ca level design și atmosferă. Are bug-uri grafice și de AI uneori energante, dar nimic nu-l împiedică să fie un shooter solid.

GEN: Producător: Crytek Distribuitor: Ofertant: www.ON-LINE.ro www.level.ro

CERINTE MINIME: Procesor Intel Core 2 Duo 2.4 GHz, Memorie 2 GB, GeForce 8800 GS sau ATI Radeon HD 3870, 1 GB RAM, 16 GB

ALTERNATIVA HALF-LIFE 2
Deși a adunat cîteva anisori, HL 2, împreună cu cele două episodi de care l-a urmat, rămîne referință în materie de FPS-uri. Memoria, interfață și antrenor de la un capăt la altul, cu personaje fantastice, arme și misiuni incredibile. Deși mai există cîteva care nu l-a înlocuit încă, să-i fie nevoie.



Saké de foie gras

將軍

SHOGUN 2

TOTAL WAR™

Un urmă cu unsprezece ani, apără primul joc din seria Total War, nume Shogun. La vremea respectivă, acest titlu era primul care reușea să adevărat să imbine o secțiune strategică suficient de complexă cu o parte de tactică realizată în detaliu, realistă, ce se desfășura în timp real pe o hartă tridimensională. Subiectul jocului, deși explorat până atunci de câteva titluri rămase minore, era inedit și extrem de atractiv pentru comunitatea pasionaților de strategie: perioada de la mijlocul secolului al XIV-lea până la începutul secolului al XVII-lea numită Sengoku Jidai, în care mariile clanuri ale Japoniei au luptat pentru supremăție. Adică pentru dobândirea poziției de Shogun, cea mai înaltă în Japonia, echivalentă cu aceea a unui prim ministru

intr-o dictatură în care președintele este doar de formă. Protector, în fond, al Imperiului, Shogun-ul era cel care conducea în mod real țara.

Atât sub aspect epic – fiind o epocă ce a fundamentat figura legendară a samuraiului – cât și sub aspect militar, Sengoku Jidai a fascinat întotdeauna. De aceea, alegerea acestui subiect pentru primul titlu din seria Total War a fost extrem de inspirată, atrăgând numeroși fani, dar și vânzări ce au permis dezvoltarea ulterioară spectaculoasă a seriei. După mai multe jocuri de succes, iată-ne ajuși la ceea ce ar trebui să fie închiderea glorioasă a unui cerc al virtușilor de gameplay, și, eventual, punctul de plecare în noi dezvoltări ale seriei Total War. Iată-ne ajuși la Total War: Shogun 2.

Bonsaiul tehnologic

Îmi dau perfect seama că este imposibil să vorbesc despre acest joc în amănunt. Sunt atâțea lucruri de spus încât mă simt deja depășit de dimensiunea manualului în care să transformă articoulul de față. De aceea, abordarea mea va fi una generalistă, de survol pe deasupra materiei jocului și de concentrare pe elemente principale, pe care le voi detalia prin impactul acestora asupra gameplay-ului, mai mult decât prin orice altceva.

Și, de unde altundeva să putea să incep, decât de la rădăcină? Iar astăzi pentru că Total War: Shogun 2 este plin de arbori... Nu doar pe câmpul de bătălie sau în pădurile din harta strategică, ci chiar în materia intimă a jocului au fost implementați arbori peste tot unde se putea. Astfel, ai arborile tehnologic principali, arboarele de evoluție și abilităților generalului, arboarele de dezvoltare a unităților speciale/secrete (ninja, metsuke, călugări, geisha), arboarele de construcție a clădirilor, ar-

Takeda TREBUIE să ocupe cel mai nordic punct de comerț maritim!

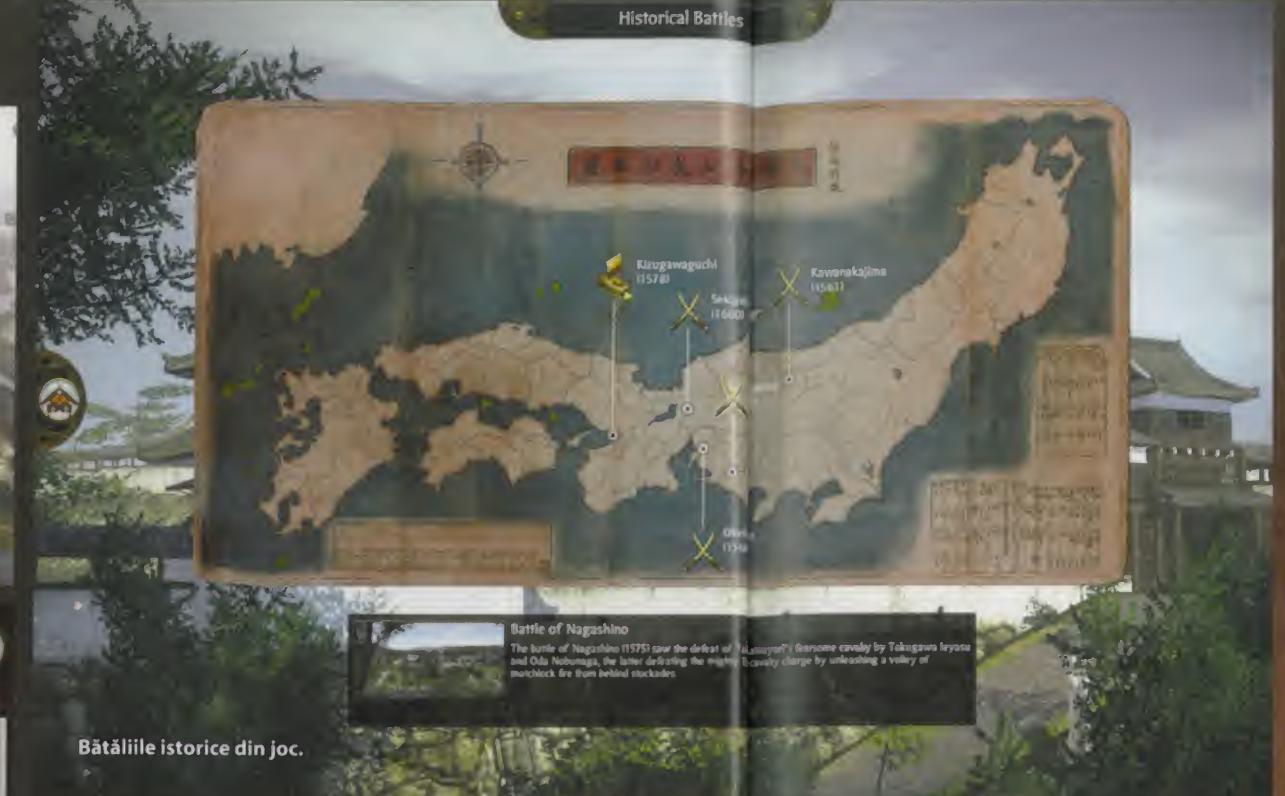
orele de abilități pentru unitățile conduse de avatar în multiplayer, arboarele abilităților avatarului. Mai mult decât atât, atunci când, la anumite niveluri noi ale generalilor, și se oferă posibilitatea de a adăuga un personaj în suita personală, nu mai este vorba de o singură ofertă, ci de două – ai alternativă și poți alege personajul care îți se potrivește cel mai bine. Iar producătorii nu s-au oprit aici, ci au oferit posibilitatea ca astfel de personaje de să ajungă și în serviciul unităților speciale pe care le-am pomenit dejă, ninja, geisha, metsuke și călugări. La o primă vedere, densitatea aceasta de bonsai



cultivați pe solul jocului ar putea părea ușor derulantă, exagerată – oare nu face gameplay-ul mai greoi? Nu. Odată că solul jocului este fertil – mulțumită temei sale generoase istoric și epic – iar a doua oară că producătorii au lucrat cu finețea și răbdarea atât de caracteristice unui maestru japonez al bonsaiului. Arborii din Shogun 2 sunt foarte bine gândiți și echilibrați, și atât de natural integrați în peisajul jocului încât nu simți nici un moment o îngreunare, o potincire în gameplay, nu simți nici odată că vre creangă devine un corp străin în structura acestui titlu.

Teme-te, Firaxis!

Ceea ce m-a frapat din momentul în care am inceput să am o imagine mai clară a structurilor arborescente din joc, a evenimentelor ce apar pe parcursul acestuia și a mecanismului său economic, este faptul că, în pofida unei aparente simplități în secțiunea strategică, Total



Bătăliile istorice din joc.

War: Shogun 2 a făcut ceva ce aşteptam cu toţii – a cam inceput să ajungă seria Civilization din urmă. Vreau să spun, clădirile legendare sau famoase, care oferă semnificative bonusuri celor care le construiesc întâi, sunt bine mersi echivalent al Minunilor Lumii din Civ-uri. Apoi, arboarele artelor, înmulțit cu cele ale abilităților, fac numai bine de un arbore tehnologic de Civ. În ce privește spionajul, contraspionajul și religia, păi să fim serioși, acestea au dispărut cu totul în Civ VI iar astă în timp ce în Shogun 2 aceste elemente au fost diversificate și echilibrate, religia devenind chiar un factor important, legat de politică, dar și de cultură și economie – adoptarea creștinismului aducând avantaje pe multiple planuri, prietenii, dar și inamici. Misionarismul, incitarea revoltelor religioase, convertirile personajelor inamicului sunt tot atâtea lucruri care, chiar dacă au fost sau nu deja în Civ, numai bine lată că nu mai sunt deloc – dar există în Shogun 2...

iar mulțumirea maselor, atât de sărac și stupid prezentă în Civ V, în Shogun 2 este bine implementată printr-o multitudine de factori ce o influențează, atât economici, sociali, culturali și religioși, cât și legăți de personajele din joc, ale căror caracteristici, căpătate uneori prin parcurgerea arborului corespunzător de abilități, pot avea o influență foarte mare asupra stării de liniște socială. Astă măduce imediat cu gândul la ceva ce am spus despre Civilization 4, în opinia mea ultimul civ meseriaș din serie: anume că, parcurgând în mod diferit arboarele tehnologic, construind clădiri diferite și adoptând politici diferite, poți ajunge la aceleași performanțe, dar pe drumul specific civilizației tale.

Exact astă am observat la Shogun 2, faptul că, pornind de la poziția geografică, de la resursele și abilitățile specifice clanului propriu, mergând apoi pe căi personale de studiu și dezvoltare economică, urmând tactici și strategii adaptate situației particulare a clanului tău, modelându-ți propriile personaje pentru a se conforma planurilor tale, poți ajunge la aceleași rezultate pe care le obții pe încă alte căteva căi, complet diferite. Nu exis-

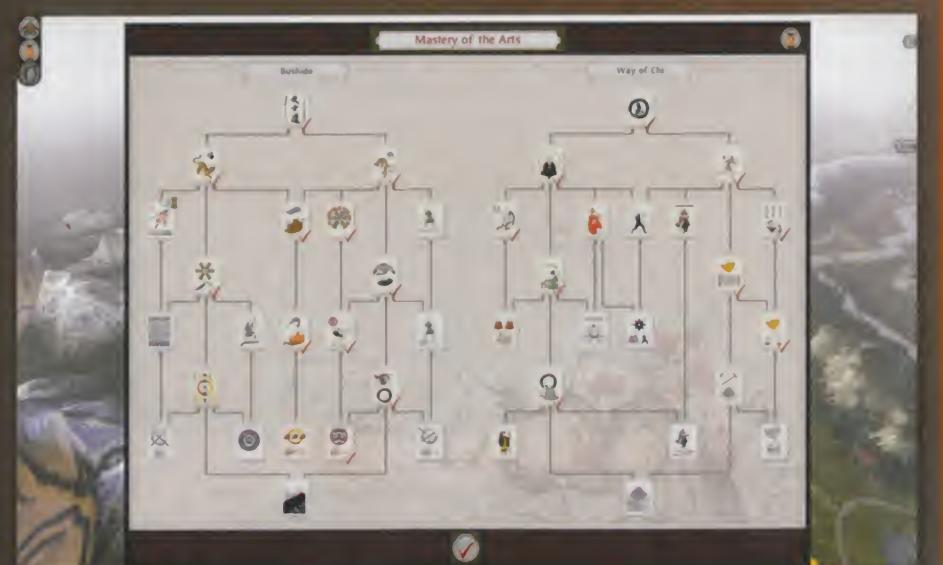


General sub zidurile inamicului.



Arboarele de abilități al călugăru lui.

Arboarele de abilități al unității secrete metsuke.



tă o singură rețetă anume, nu există un drum al succesiunii pe care fiecare se străduiește să fie în fața celuilalt, ci multe căi ce te îndepărtează uneori de ceilalți, pentru a te lovi apoi de aceștia în răspărțile istoriei – locurile în care confruntarea nu mai poate fi ocolită.

Nu mi se pare deloc hazardat să afirm faptul că Shogun 2 a devenit mai interesant în partea sa strategică decât Civilization V, iar aceasta este o reușită fără seamă a seriei Total War, care a construit treptat arbori tehnologici, politici sociale, spionaj, religie, infrastructură și administrație, până la nivelul unei strategii de vârf.

ARBORELE ARTELOR

Arborele „tehnologic” al jocului este împărțit în două secțiuni principale, cuprinzând tot atâtea: una este reprezentată de „Bushido”, calea războinicului, a luptei, cealaltă fiind „Chi” calea înțelepciunii, a dezvoltării infrastructurii, a serviciului civil în slujba comunității. Arta Bushido-ului conduce la descoperirea și dezvoltarea abilităților tactice ale trupelor, pe tipuri ale acestora: cu sabie, cavalerie, cu suliță sau cu arc, ori navale. Arta Chi-ului duce la dezvoltarea drumurilor, fermelor, a clădirilor cu destinație spirituală și religioasă, la strângerea mai eficientă a taxelor și impozitelor, la dobândirea de prestigiu între clanuri prin evoluția culturală, dar și la creșterea abilităților trupelor speciale, precum călugării, geisha, metsuke și ninja.

Foarte importantă mi se pare introducerea pentru prima oară în seria Total War a bonusurilor de întărire. Astfel, studiul aprofundat al artei Bushido-ului duce la descoperiri ce permit construirea de clădiri cu caracter legendar. Acestea existau într-o anumită formă și în titlurile anterioare ale seriei, dar acum ele oferă un bonus semnificativ și permanent clanului care construiește primul un astfel de dojo cu caracter legendar. Spre exemplu, cel care construiește primul o Legendary Bajutsu School va primi un bonus de +5 la șarja unităților de cavalerie – și nu doar la cele noi, ci la toate cele deja recrutate. Tot așa, cel care construiește primul o Legendary Kyudo School va primi un bonus de +10 la acuratețea tirului tuturor trupelor de arcași deținute de clan.

Acestea sunt bonusuri foarte importante, ce con-

feră deținătorului lor un avantaj hotărât în fața inamicilor, dacă jucătorul a făcut o alegere bună a scolioiilor legendare pe care vrea să o vadă construită căt mai repede, astfel încât aceasta să se potrivească atât cu stilul tactic al jucătorului, cât și cu abilitățile specifice clanului acestuia.

Pe calea Chi-ului, există clădiri precum Famous Temple sau Kabunakama, care oferă la rândul lor bonusuri speciale pentru clanul care le construiește cel dintâi. Dar, vorbind de bonusuri, este de remarcat felul în care se oferă bonificării în scopul accelerării parcurgerii arborului tehnologic. Arta Bushido-ului va fi mai rapid de urmat de la o descoperire la alta dacă vei construi căt mai multe și mai evolute cetăți. De asemenea, generalii ajunși la două stele pot să-și dezvolte abilitatea de poeți, care are trei niveluri, ce oferă un bonus de 3%, 9% și respectiv 12% în viteza de cercetare a arborului tehnologic. Cu doi generali poeți de gradul 3 ai rupt pisica cunoașterii arborului războinicului...

Păcat că nu poți face și batalioane de poeți, ori regimenter: „Regimentul al III-lea infanterie cu picior iambic”, „Brigada a V-a cavalerie haiku”, „Compania a II-a samurai alexandrinii”, oameni capabili să dezlănțuie asupra înimilor inamice sublim declamări versificate, cu efect devastator asupra moralului dușmanilor...

Pe calea Chi-ului, însă, există descoperiri ce permit construirea de clădiri ce accelerează studiul atât al arborului Chi, cât și ale ambelor feluri de arte simultan, cu bonusuri consistente ce nu pot fi trecute cu vederea.

Fără plictiseală

Una din problemele multor tituri de strategie, iar seria Total War nu a făcut excepție în acest sens, este aceea că, pe măsură curgerii timpului și a creșterii în putere a propriei factuni, ajungi să fi lipsit de provocări, sau, chiar dacă acestea există, se instalează treptat un anumit automatism, o repetitivitate care sfărșește în plictiseală și în obositarea datelor de a apăsa butonul de „Next Turn”. Dacă este să ne aducem aminte de primul Shogun Total War, apoi acolo chiar că devine o corvoadă să duci mai deosebită campania cea mare, după ce atingeai o mașă critică de

ARBORELE ABILITĂȚILOR GENERALULUI

Arboarele abilităților generalului este unul bine ramificat. Și aici distingem două ramuri principale – una conținând abilități ce se reflectă asupra situației generale a trupelor și administrației, iar cealaltă ținând strict de abilitățile de luptă ale unității de gardă a generalului de pe câmpul tactic. Din prima categorie, pe lângă bonusurile aduse capacitatea de luptă a întregii armate conduse de general, se află și bonusuri ce țin de loialitatea acestuia, de influența sa religioasă asupra provinciilor, de capacitatea sa de a administra eficient trupe sau de a controla teritoriile proaspăt cucerite.

Accesul la aceste bonusuri nu se poate face direct, prin parcurgerea ramificațiilor arborelor de abilități, ci numai după dobândirea de către general a stelelor necesare. Cele mai multe dintre aceste abilități au căte trei niveluri de aprofundare. La obținerea unei stele generalul primește căte două puncte pe care le poate cheltui pentru creșterea abilităților. Fiecare nivel al unei abilități costă un punct.

Ceea ce rezultă din această modalitate de acordare a punctelor pentru dobândirea abilităților odată cu creșterea în nivel a generalului este o modalitate simplă și echilibrată de dezvoltare specializată a unui general. Nu îți poți permite să maxezi fiecare aptitudine a generalului, trebuie să gândești foarte atent ce și căt adoptă dintre abilitățile disponibile, pentru că nu vei putea să le folosești pe toate. Ca o preferință personală, eu am optat pentru poeții de gradul trei, cu evoluții pe direcția atacului, defensivei de câmp și a celei în asediu.

Mi se pare riscant, dar și interesant, să-ți dezvolti unitatea generalului ca pe o armă fatală pe câmpul de luptă – alternativa este seducătoare, însă, mai ales dacă alegi să urmezi această cale până la capăt, transformându-ți generalul într-un superman. Totuși, mi se pare că unitățile de eroi ce pot fi recrutate spre sfârșitul evoluției tehnologice sunt mai indicate în acest scop, generalul fiind potrivit, după mine, mai degrabă pentru a oferi bonusuri globale la nivel militar și administrativ.

Remarc, însă, necesitatea de a gândi în avans



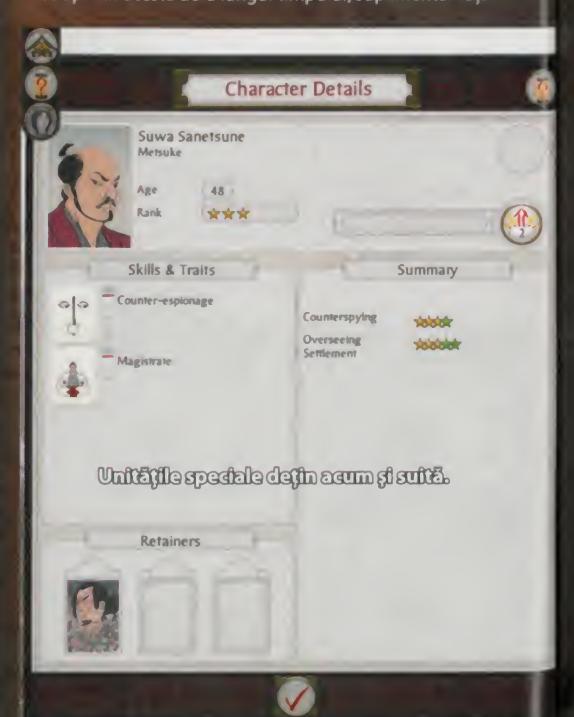
Hitachi, provicia superarcașilor mei.

strategia pe care o vei urma în joc și de a-ți specializa prețat generalii pentru a o pună în practică. Spre exemplu, știind că mă voi apăra vreme îndelungată într-o anumită provincie, mi-am pregătit abilitățile defensive ale unui general special pentru a apăra cu orice preț acea provincie. Generalii destinați expansiunii teritoriale au fost burduși cu abilități ofensive, și dublați cu administratori pricepuți. Din această perspectivă a specializării, jocul este, după mine, cel mai bine gândit sub aspectul evoluției personajelor sale, din întreaga serie Total War, iar acest lucru este cu atât mai important cu căt aceeași structură arborărescentă de adoptare a abilităților se regăsește și la unitățile speciale, precum ninja, metsuke, călugări și geishele, totul dublat de bonusurile aduse de membrii suitei adoptați pe parcursul creșterii în nivel.

În al doilea Shogun, însă, se pare că producătorul a făcut tot posibilul pentru a te ține în priză că mai mult. În primul rând, există multitudinea de arbori pe care îi poți parcurge și care oferă bonificări și avantaje diversificate și suficiente de mari, dar nu covârșitoare, pentru a te face în permanență atent la următorul pas în evoluția acestor personajelor.

Apoi, chiar dacă ai cucerit un număr mare de provincii, există în permanență pericolul serios al revenirii clanurilor distruse, în locurile în care nu reușești să menții mulțumirea populară la nivelurile potrivite – iar diferențele religioase sunt foarte importante. O expansiune rapidă într-o zonă de altă religie poate genera ample mișcări sociale până când reușești să echilibrezi numărul credincioșilor ambelor religii prezente în provincie.

Foarte importante, însă, în păstrarea permanentă a interesului pentru joc, sunt numeroasele evenimente ce apar în acesta de-a lungul timpului, suplimentar față



Unitățile speciale dețin acum și suță.



Ninja – arborele abilităților.

de acțiunea strategică pe care o controlezi tu însuși. Astfel, există dilemele, adică alegeri ce și se pun în față din când în când – iar tu trebuie să optezi pentru una din cele două variante disponibile. De regulă este vorba de alegerea unei anumite căi de acțiune pe termen mai lung, de favorizarea unei anumite strategii economice sau militare, ori culturale. Executarea sau eliberarea unui misionar creștin, stocarea rezervelor de hrănă sau folosirea lor pentru creșterea fericirii populare, concentrarea pe artele militare sau pe cele civile, acestea și multe alte dileme oferă bonificări temporare importante în ambele direcții, dar tu trebuie să hotărăști care este singura potrivită la momentul respectiv. Dilemele sunt evenimente cu impact serios asupra evoluției clanului tău și cresc imersia în joc și interesul pentru acesta.

Pe lângă dileme, mai există dezastrele naturale, molimile, recoltele bogate ce îți cresc producția agricolă, dar și apariția unor flote ce conțin o corabie europeană de război de foarte mare putere de luptă – ce îți-ar fi de mare folos dacă ai captura-o. Per total, folosind atât evoluția în diversi arbori din joc, căt și evenimentele, dilemele și neliniștile sociale, Shogun 2 reușește performanță deosebită de a nu deveni plăcăsitor, ba chiar de a te ține în permanență atent și dornic de joc, de rezolvarea problemelor și de exploatarea avantajelor ce își fac constant apariția de-a lungul campaniei.

Iar dacă asta nu era de ajuns, există și un eveniment capital în joc, asemănător venirii mongolilor în



Kaga – unde este un maestru armurier se face și superinfanterie.

Medieval sau al declarării cruciadei împotriva ta de către Papalitate. Acesta este numit în Shogun 2 ca „Realm Divide”, iar eu îl voi traduce ca Secesiunea. Clanul actual deținător al titlului de Shogun, anume Ashikaga, privește tot mai atent la tine, pe măsură ce cucerești provincii și crești în influență. Odată ce ai depășit un anumit prag al puterii, vei fi declarat inamic al națiunii și toate clanurile vor intra în război cu tine. Acest moment, cel al Secesiunii, dă un reset pe relațiile tale cu restul

Japoniei și te aduce într-un moment zero al diplomației, când trebuie să repări ce se mai poate din relațiile pașnice cu vecinii, dar și să-ți demonstrezi forță în fața celor porunji să te distrugă cu orice preț. Dacă aveai cumva până atunci impresia că lucrurile încep să se așeze, putea-ți e destulă și viața devine parcă prea tineră pentru tine, momentul Secesiunii îți va da lovitura necesară pentru a-ți recăpăta atenția la cursul campaniei.



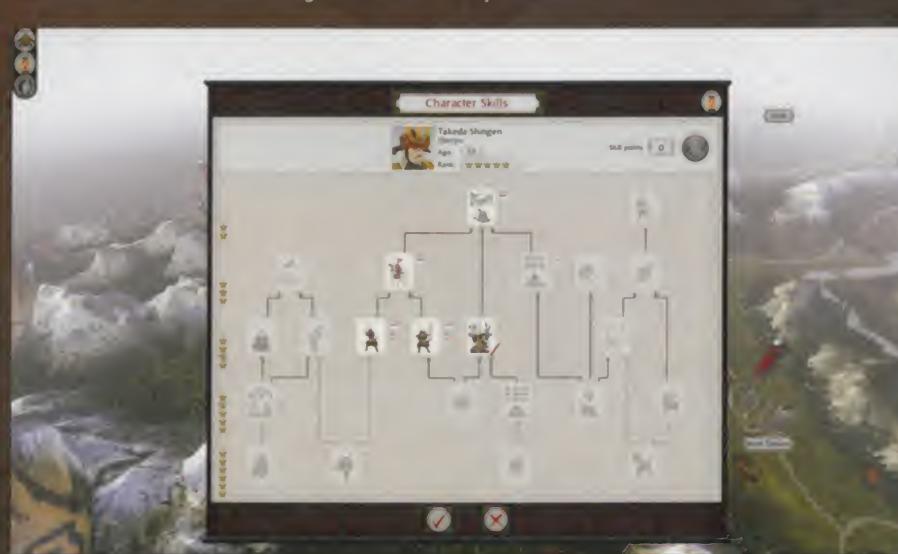
Cățărare pe zidurile cetății asediate.

Honshū, Shikoku, Kyūshū

Dar să nu trecem cu vederea locul din care își trag sevele arborii din Total War 2 și în care se manifestă toate evenimentele – harta strategică a Japoniei (mă rog, din care lipsește insula nordică, Hokkaidō). Să ne aducem aminte că în primul Shogun există căte o singură hartă tactică pentru fiecare provincie, iar poziția armatelor pe harta strategică, în interiorul unei provincii, nu influență locul în care se dădea bătălia, aceasta se disputa întotdeauna în acea hartă tactică unică a provinciei.

De la Rome Total War încețe, avem o hartă tactică ce se suprapune complet peste cea strategică, motiv pentru care câmpul de bătălie depinde cu totul de locul în care se află armatele într-o provincie. Acest fapt, combinat cu o foarte inspirată folosire a caracteristicilor de relief ale Japoniei reale, duce la apariția unor puncte strategice pe hartă ce oferă avantaje deosebite celor care le controlează.

Să mă explic, pornind chiar de la primul Shogun. Chiar dacă harta strategică nu avea o foarte mare semnificație tactică în acest titlu, ea avea o particularitate – nu puteai să-ți peste provincii, precum calul de la său, ci erai obligat să te miști ca pionul, într-o singură tură putând să treci doar dintr-o provincie în alta alăturată – exceptie făcând transportul naval, de la un port la altul. Asta ducea la apariția unor provincii nodale, privilegiate





Pрактиc, alianțele militare și înțelegerile economice ale clanurilor sunt cele care definesc un modul impecabil implementat în Shogun 2: cel de diplomație. Întreaga experiență în modelarea relațiilor diplomatici, acumulată de producătorul Creative Assembly de-a lungul constituirii seriei Total War, se dezvoltă constructiv în acest al doilea Shogun. Totul a fost pus cu grijă aici: tratatele economice, alianțele militare, mariajele, schimbul de ostatici (that's a new one – calcii strâmb și fostul aliat îți execută copilul...), embargourile, propunerile decente însoțite de cadouri sau cele indecente ranforzate de amenințări, vasilitatea, tributul. Iar evoluția relațiilor tale în timp ține perfect cont de raporturile tale cu dușmanii prietenilor tăi, de religie, de trădări din trecut, dar și de fidelizearea dovedită de-a lungul anilor.

Vreau să accentuez aici ideea că în noul Shogun ai neapărată nevoie de aliați, dificultatea crescută a jocului face ca, cel puțin în prima sa jumătate, să depinză de stabilitatea relațiilor cu cel puțin unul dintre clanurile majore vecine. Astfel ajungi să urmărești cu mare atenție factorii care pot îmbunătăți sau deteriora relația, și observi naturalețea și predictibilitatea acesteia. Pe altă parte, dacă partenerii tăi au o onoare mai puțin nepărată și sunt vestiți pentru comportamentul lor instabil, este posibil să ai surprize foarte neplăcute,

pe harta strategică: provinciile care aveau contact cu cât mai multe alte provincii. Dacă stăpâneai o astfel de provincie, blocai accesul altora către provinciile tale, dar îți oferai și posibilitatea de a evolua în orice direcție.

O asemenea provincie era Shinano – un punct esențial pe harta, a cărui stăpânire aducea avantaje formidabile. și nu doar poziția Shinano-ului conta, ci și harta tactică, câmpul de bătălie ce corespundeacestei provincii: o vale adâncă, cu versanți abrupti, cu mare di-

ferență de nivel între partea de jos și ieșirea de sus. Acolo, la înălțime, în gura văii, trupele puteau fi așezate ideal pentru apărare... Numisem Shinano-ul „Mașina de tocăt” – odată stăpânită, această provincie devenea un punct inexpugnabil, în care inamicul suferă înfrângeri cu pierderi cumplite.

Harta strategică din Shogun 2 nu mai oferă astfel de mașini electrocasnice de bucătărie, dar, în schimb, păstrează avantajele controlului anumitor provincii dato-



iale – cu avantajul coateral că poți controla evenuale încercări inamice de a deba la tine-n ogradă.

Dar AI-ul de pe harta strategică nu este deloc inertă prin celelalte mijloace pe care le are la indemână.

Astfel, dușmanii tăi vor face des raiduri pentru distrugerea fermelor și a altor obiective economice ale tale, îți vor trimite agenți secreți pe cap în mod constant, te vor sabota și, mai ales, vor colabora între ei la modul cel mai intelligent. Un exemplu foarte bun în acest sens este comportamentul unei alianțe militare a AI-ului pe care l-am observat într-o campanie jucată cooperativ cu cloLAN. Într-o din provinciile mele bine fortificate am fost atacat succesiv de două armate rivale mele, fiecare deținută de către un membru al unei alianțe de trei clanuri. Am învins în ambele asediuri, dar în provincie au rămas două armate inamice mici, rămasă celor învinse. Una din acestea a început imediat să facă raiduri asupra obiectivelor mele economice, iar cealaltă a asediat din nou fortăreața mea. De ce, veți întreba, dat fiind că nu avea absolut nici o șansă de succes? Simplu, la un tur distanță venea armata uriașă a celui de-al treilea membru ai alianței împotriva mea. Or, în timpul unui asediu, trupele asediate nu se pot împotrăpa... Eu eram deja puternic slabit de primele două atacuri, iar un al treilea, fără trecerea

În cazul Shogun 2, răspunsul este unul indecis spre „Nu”. Adică, pe nivelurile de dificultate „Normal” și „Hard” pe care am parcurs campanii, AI-ul nu a debarcat decât o singură dată în spatele meu, și a făcut-o neconvingător, cu trupe slabe. Deci, practic, chiar dacă amenințarea există în permanentă, nu mi s-a părut că AI-ul face ușă eficace de acest procedeu strategic – dar, ca și în Total War-urile trecute, un patch lansat de producător poate oriând corecta acest comportament. Oricum, păstrarea unei flote importante mi se pare esențială în orice fel ai privii jocul, chiar și numai pentru protecția căilor comer-



măcar a unui tur în care să-mi împrospătez trupele, ar fi fost fatal – ceea ce AI-ul a exploatat perfect pe harta strategică.

Motorul cu orez

„O armată măștăluște pe bază de stomac” zice vechea vorbă de înțelepciune militară, iar realitatea demonstrează că aceași principiu se cam aplică și țărilor în întregimea lor. Fermele au un rol economic crescut în Shogun 2, nu doar prin importanța financiară a acestora, cât și prin introducerea în premieră în seria Total War a punctelor de hrană. Explicație: o fermă de bază produce atât o anumită sumă de bani, cât și un punct de hrană. Upgradează ferma și va aduce mai mulți bani, dar și două puncte de hrană. La fiecare upgrade al fermei, aceasta va suplimenta cu unul punctele de hrană produse.

Aceste puncte de hrană sunt folosite în două feluri. În primul rând, ele sunt consumate de anumite clădiri. Spre exemplu, un fort consumă un punct de hrană. Upgrade-urile ulterioare ale fortelor vor consuma cu câte un punct de hrană în plus. Apoi, bursele de orez consumă și ele câte un punct de hrană, iar upgrade-urile lor adăugă tot câte un punct în plus la consumul punctelor de hrană. Punctele de hrană nu contează la nivelul de provincie, ele sunt sotosite și distribuite la nivelul întregului clan. În situația în care ajungi să consumi mai multe puncte de hrană decât produci, în unele provincii va apărea foamea,

și dacă nu rezolvi în două tur această problemă, vor fi inițiate puternice revolte locale din acest motiv.

Al doilea fel de utilizare a punctelor de hrană ține de acumularea lor. Astfel, punctele de hrană nefolosite pe tur se adună la creșterea economică a fiecărei provincii, deci sunt o nouă sură de dezvoltare economică, deloc de neglijat dacă te gândești că o dezvoltare medie a clanului poti ajunge să ai un plus de 15-20 de puncte de hrană pe tur. Pe

de altă parte, vreau să remarc faptul că, în schimbul consumului crescut de puncte de hrană, upgrade-urile forturilor din orașele capitale de provincii oferă creșteri semnificative ale bonificațiilor aduse de acesta. Rate mai mari de împrospătare a trupelor, bonusuri la cercetarea artelor Bushido, creșterea autorității administrative, înmulțirea trupelor de garnizoană, toate aceste îmbunătățiri aduse de upgrade-ul de fort, consumator de puncte de hrană, reprezintă o modalitate intelligentă de a lega evoluția unei țări, a unei regiuni, de resursele ei bazale, ce țin de alimentație. Același lucru se întâmplă și cu clădirile comerciale, precum bursele de orez și upgrade-urile lor, ce aduc în schimbul punctelor de hrană importante bonificații aplicate venitului din negoț.

În ce privește aceste clădiri comerciale, există chiar o interesantă dispută online legată de utilitatea lor, în raport cu consumul lor de hrană. Opinia generală pare să fie următoarea: din perspectiva dezvoltării pe termen lung, este mai de foios să nu faci upgrade-ul la bursa de orez și să stochezi punctele de mâncare pentru creșterea economică pe tură. Pe de altă parte, însă, dacă ai nevoie rapid de bani pentru a finanța armata, nu ai de ales și trebuie să upgrade-zi clădirile comerciale, pentru un beneficiu imediat. Încă o dată, Shogun 2 îți oferă alternative, îți dă posibilitatea de a alege o cale proprie clanului tău, cu avantaje și dezavantaje ce sporesc plăcerea jocului.

Repet, Creative Assembly a adus cu aceste puncte de hrană o importantă modalitate de a simula realist și de a echilibra firesc procese de interdependență în economia medievală, cu impact pozitiv asupra gameplay-ului general. Este o nouățate prin care Shogun 2 crește semnificativ în valoare raportat la celelalte titluri ale seriei Total War.

It is alive!...

Din aceeași serie a lucruriilor de bun simț ce trebuie implementate de mult în partea economică a jocului, secțiunea comerț, este unul care ține, aparent neașteptat, de upgrade-ul unităților militare. Să începem cu o mică incursiune în trecut...



Arcași fugind de cavalerie.



Generalul e pus la cutie.



Harta strategică este bidimensională acolo unde nu este vizibilă.

În primul Shogun, dar și în următoarele titluri din serie, o unitate recrutată într-o provincie în care se află un făuritor de arme sau unul de armuri primea un bonus la atac și/sau armură. Cu cât clădirea corespunzătoare acestui făuritor era mai evoluată prin upgrade, cu atât bonusul respectiv era mai mare. Dar, unele astfel de clădiri nu puteau exista decât în provincii care aveau resurse de fier. Ceea ce limita la câteva provincii, foarte puține pe hartă, posibilitățile de upgrade al trupelor.

În Shogun 2 se face o separare a resurselor necesare armurierilor de locația în care aceștia se află în mod tradițional. Astfel, există mai multe provincii care nu dețin resurse de fier, dar au făuritori tradiționali de arme. În schimb, fierul poate fi obținut prin schimburi comerciale. Chiar dacă nu deții provincii cu fier ca resursă, îl poți importa prin tratate comerciale încheiate cu clanurile care au astfel de provincii. Iar fierul importat poate fi folosit pentru a „activa” făuritorii de arme tradiționali, prin upgrade-ul clădirilor acestora.

And it gets even better!... Unele clădiri economice, militare, religioase de nivel înalt pot fi construite numai dacă ai acces la o anumită resursă, precum bumbacul, tămăia, mătasea, caii, lemnul, piatra și.m.d. Astfel, comerțul devine o arteră vitală în teritoriile tale, nu doar datorită banilor câștigați în mod direct prin negoț, dar și prin importarea resurselor indispensabile pentru construcția clădirilor de nivel înalt ce oferă bonificații esențiale pentru evoluția clanului tău.

În acest fel, lucrurile încep să fie legate și prin comerț, pentru a întregi, în sfârșit, organismul unei economii vii, care respiră, este dinamică și în evoluție naturală, nu un simplu construct rigid, alcătuit din reguli și convenții disparate ce se străduiesc din greu să imite realitatea. Din astfel de lucruri simple, la mintea cocoșului, precum este și dobândirea prin comerț a resurselor necesare pentru upgrade-ul clădirilor (și în consecință a unei pleiade de alte elemente de gameplay), s-a făcut din Shogun 2 un joc mult mai credibil și mai de bun simț în curgerea sa decât toate celelalte titluri ale seriei.

La firul ierpii

Nu am multe de spus despre partea tactică a jocului – sunt noutăți, doar ajustări, unele în bine, altele discutabile. Adică, AI-ul pare mai deștept, mai activ, dovedește



As fi vrut să am mai mult timp la dispoziție pentru a juca suficient în multiplayer, astfel încât să mă

pot exprima în cunoștință de cauză asupra acestui subiect. Din păcate, în timpul rămas după câteva campanii de single player, am reușit să mai fac doar o participație dintr-o campanie cooperativă cu ciolAN și ceva drop-in battles în campanii altora, pe lângă drop-inurile altora în campaniile mele. Însă, în plus față de toate acestea, componenta de multiplayer din Shogun 2 este mult mai extinsă și, de ce nu mă mai mir, foarte puțină gândită. Ideea este că tu participi la bătăliile online prin intermediul unui avatar, care este un comandanță militar ce își dobândește treptat accesul la trupe mai bune prin explorarea unei hărți a Japoniei.

Vrei să căpăti acces la un anumit tip de trupe? Căștigă o bătălie în provincia care oferă acele unități, împotriva unui oponent cu aceleași obiective și nivel apropiat. Treptat, trupele din subordinea ta, ce pot fi transmise prin supraviețuire de la o bătălie la alta, vor deveni veterane și îi se vor putea acorda abilități, urmând un arbore al acestora, diferit complet de cel din single player. La fel, și avatarul tău poate avansa într-un arbore al abilităților și poate dobândește noi membri ai





Duelul arcașilor.

mai multă inițiativă, iar asta se „împupă” foarte bine cu inteligența și viabilitatea (cred că asta e un termen potrivit în acest caz) pe care le manifestă pe harta strategică. Sincer, pe nivelul „hard” am avut parte de câteva bătălii împotriva AI-ului ai cărui replay nu mi-a fost deloc rușine să-l salvez pentru o analiză ulterioară cu prietenii, la un păharel de saké...

Însă nu totul e roz pe câmpul de bătălie. În primul rând, arcașii sunt un pic prea puternici, cam rupi cu tirul trupelor tale de arcași, chiar și dacă acestea sunt de ashi-garu – damn, că mi-am adus aminte, eu cred că se pune bază excesivă pe trupele de țărani în al doilea Shogun, dar, să zicem că este o convenție a jocului, ce vrea să te ia de căt mai jos și să-ți ofere căt mai multe niveluri de upgrade al trupelor. Este drept că, probabil în disperare de cauză, ca o stângă compensație, restul infanteriei este extraordinar de rapid în alegare, până la nivelul la care amenință pe timp nu tocmai scurt să agațe chiar unitățile de cavalerie. Straniu, enervant, de corectat pe viitor.

Dar nici arcașii nu sunt lipsiți de bube. Probabil din cauza faptului că motorul tactic al jocului este unul gândit pentru Empire și Napoleon, adică pentru trupe înzest-

rate cu arme de foc ce nu pot schimba direcția de trageare altfel decât realiniindu-se întâi pe noua direcție de foc, și arcașii au același comportament. Astfel, la schimbările de direcție ale unității pe care o hărțuiesc, ei devin serios vulnerabili și lenți în timpul skirmish-ului, pentru că nu au răspuns rapid cu foc, deoarece pierd timpul necesar completei realinierii a trupei la noua poziție a întintei.

Am impresia că și artleria este un pic prea gonflată, în sensul în care are o preclie mult prea mare a tragerii – dar, poate, cum îi știm perfecționisti și muncitori pe japo-nezi, probabil că și artlerii lor erau mult mai buni decât cei occidentali... Dar, per total, experiența pe câmpul de bătălie este una convingătoare, interesantă, aproximativ echilibrată (warrior monks nu mai sunt dumneseli resboiuil din primul Shogun) și nu de puține ori provocatoare. La asta ajută și faptul că îți poți crea un nucleu de trupe de foarte înalt nivel, dacă duci o politică inteligentă de construcții și dezvoltare a artelor militare.

Altius, Citius, Fortius

Spre exemplu, eu, cu Takeda, am acces la cavalerie de mai bună calitate decât celelalte clanuri. Obligatoriu

trebuie să folosesc acest avantaj, cercetând artele ce țin de călărie și construind căt mai repede, pentru a obține și bonusul de întăriere, școala legendară de călărie. În același timp, în provincia de reședință a clanului, Kai, voi construi căt mai repede grajduri upgrade-ate pentru cali de luptă, care îmi vor aduce bonificații puternice la şarjă.

Din combinarea acestor evoluții pe direcția călăriei, obțin trupe de cavalerie extraordinare, pe care numai clanul Takeda le poate deține în cel mai scurt timp. Evident, întreaga mea tactică se va adapta acestui avantaj, pe direcția folosirii căt mai eficiente a trupelor călării.

Dar, cel puțin în prima jumătate a campaniei, poți să mai oferi upgrade-uri maxime cel puțin încă unui tip de armă – eu am ales arcașii, pentru că ramura artelor cavaleriei se completează cu cea a tragerii cu arcul. Am construit școala legendară pentru arcași, dar nu oriunde, ci într-o provincie în care aveam ca resursă artizanii tradiționali – motiv pentru care am cucerit Hitachi. Acolo am upgradat clădirea de bază a artizanilor, construind Fletchers și apoi Master Bowmaker, pentru un bonus de până la +20 accuratețe la tragerea arcașilor – ENORM (accurația maximă fiind 100). Dar nu m-am oprit aici, ci, construind în aceeași provincie un Encampment, pe care l-am upgradat apoi la Hunting Lodge, am mai pus un +5 la precizia arcașilor! Astfel, în Hitachi am ajuns destul de repede să recrutez trupe de superarcași, pe care i-am distribuit, căte 4-5, la fiecare armată a mea.

Ideea este că pentru fiecare armă există posibilitatea de a dezvolta clădirile corespunzătoare într-o anumită provincie, pentru a maxa cu nesimțire trupele respective – tot cu Takeda, am cucerit Kaga și am făcut-o fabrică de trupe cu sulițe dotate cu armură puternică și arme superioare, produse de făurarii tradiționali locali. Această posibilitate, atât de seducătoare, oferită de joc, este o sursă de motivație pentru cuceriri pe anumite direcții, dar și de satisfacție atunci când reușești să folosești asemenea provincii la maxim, fiind încă un element ce te ține în priză pe parcursul campaniilor din Shogun 2.

Contact.



Mugur despicat De lumină, înălțat. Sabie-n Soare.

Impresia generală pe care mi-a lăsat-o Shogun 2 este cea a unei uimitoare integrări a tuturor elementelor viabile, inteligente, din titlurile anterioare ale seriei, peste care s-au adăugat nouătăți destinate a face lucrurile să prindă viață, să se miște natural economic, cultural și religios, până la nivelul la care, deși complexitatea jocului a crescut semnificativ, acest lucru nu este resimțit negativ de jucător, ca o povară, ci ca o oportunitate plăcută de gameplay. După cum se poate vedea chiar din dimensiunile porții din acest articol dedicat strategiei, această componentă a seriei Total War a avut parte de dezvoltarea cea mai semnificativă, după cum spuneam mai devreme, până la nivelul la care ajunge din urmă seria Civilization și, atenție, o cam și depășește! Drept că Civ V nici nu a fost mare brâzna, dar Shogun 2 este destul de aproape și de un Civ IV ca valoare strategică... iar integrarea de care vorbeam se manifestă și la nivel artistic, după mine Shogun 2 fiind nu doar în raport cu restul seriei Total War, dar și față de orice alt joc de până acum, unul din cel mai bine închegat sub aspect artistic. Bunul gust, unitatea de stil și atmosfera impecabilă construită te transpun cu putere în Japonia din perio-



oada Sengoku Jidai, transmîndu-ți o stare aparte, fără egal. M-am surprins de multe ori sănd relaxat în fața tabloului ce reprezintă arborele „tehnologic” al artelor, meditând cu ochii între deschiși la calea ce trebuie urmată de clan, ascultând muzica tradițională din fundal. Nu am ratat nici un discurs al generalilor mei la început de bătălie, ascultând Japonica, nu citind traducerea în engleză. Am trăit cu intensitate fiecare victorie și fiecare înfrângere, citind reculces haiku-ile ce au moartea ca subiect, vizibile în ecranele de încărcare, admirabile pictural. Am fost extrem de mulțumit de felul în care Shogun 2 face uz de trei stiluri de artă vizuală japoneză tradițională, pentru a reprezenta diversele elemente din joc. Repet, bun gust, perfectă integrare cu subiectul și perioada, impecabilă, capodoperă, iar producătorul își merită toți banii pentru creația sa. Total War Shogun 2 este unul din acele puține titluri care apar într-un deceniu, despre care poți spune nu doar că trebuie, dar chiar merită cumpărat, pentru a recompensa geniul celor care l-au făcut.

Respect, Creative Assembly!

... abia aștept să termin articolul de Shogun 2 ca să pot juca Shogun 2...

Ghinea Marius

P.S. Pentru cei care nu au pris cuvintele cu care am deschis prezentul articol: „păte de foie gras” este o delică tradițională franceză – o mâncare de finețe și înalt rafinament. Saké este băutura alcoolică tradițională a japonezilor...



VERDICT

LEVEL

- adăosuri inspirate în secțiunea strategică
- imersivitate
- artă
- și imbinătățit
- anumite dezechilibre tactice

PE SCURT:

O înnoire și eforturi creative ale producătorului desfășurate pe întreaga serie Total War. Ia ce este mai bun din aceasta, și mai adaugă pe deasupra cîteva inovații împărate. Un superlativ al superlativelor în strategie și tactici.

9.6

Gen: RTS / IJ Producer: Creative Assembly Distribuitor: EA Ofertant: TNP Games, ON-LINE

CERINTE MINIME:

Procesor: Intel Core 2 Duo 2.8 GHz Memorie: 4 GB Accelerare 3D: NVIDIA GeForce 8800 GT

ALTERNATIVA SHOGUN 1

Nu vă pot recomanda ca alternativă decât primul Shogun din seria Total War. În opinia mea, primul Shogun este un titlu care încă merită jucat, în special dacă sunteți în desfășurare pe laptop – va fi deosebit de mare distanță. Rezoluția cu care îl mai văd pe laptopuri Celeron nu grăbi integrată și 1 GB RAM.

Dai un ban, da' știi că tace!

FALLOUT: NEW VEGAS

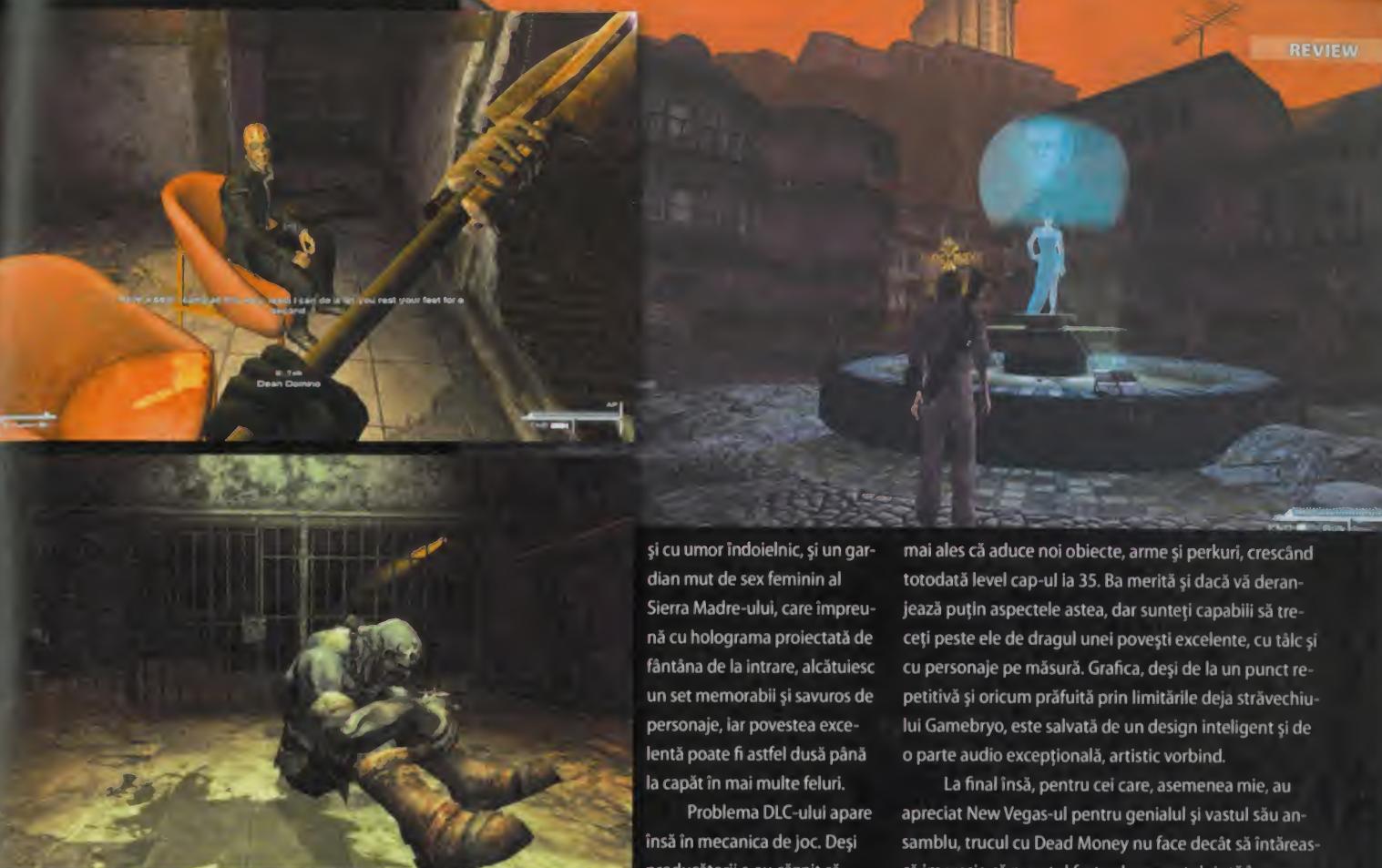
DEAD MONEY

Stiu, știu, veți spune că DLC-ul astăzi e rece ca mortu' și mă veți întreba, pe bună dreptate, ce rost mai are să-l lău la mișto la deja câteva luni după lansarea pentru console, respectiv ceva mai puțin pentru PC. Adevărul este că Dead Money a fost un fel de zombie pentru revistă și că, deși îl jucasem deja, l-am tăiat de două ori din planificare pe motiv că lansarea lui oficială

pentru Europa (implicit, posibilitatea de a-l cumpăra pe Abur) a întârziat inexplicabil până acum vreo două săptămâni. Aș că iată-l în fața planctonului de execuție.

Dacă ați terminat deja New Vegas sau măcar ați parcurs o bună parte din el, știți despre dispariția misterioasă a lui Father

Elijah, fostul cap al Brotherhood of Steel. El bine, dânsul s-a îndreptat taman spre ex-superbul cazinou Sierra Madre, un lăcaș ai păcatului care n-a mai apucat grandioasa deschidere din motive că se poate de nucleare. Acum, turnul lui se ridică dintr-un nor toxic roșu, dens și mortal, împotriva căruia nu există niciun fel de protecție. Încărcând un save anterior finalului, prin un semnal radio care te poartă către un buncăr abandonat al Frăției de Oțel, unde și se taie „lumina”. Te trezești răpit, nicăieri altundeva decât la porțile lui Sierra Madre, cu un nou accesoriu vestimentar fatal - un colier metalic amorsat, prin care Elijah începe să comunice cu tine și-ți explică variantele de colaborare: strângi echipa formată din alți captivi ca și tine și-l ajungi să treacă de securitatea cazinoului pentru a pune mâna pe comoară sau tuturor le zboără capetele de pe umeri, mulțumită colierelor pe care toți le poartă pe gât, în afara dualului Dog/God, care a reușit cumva să-l înghețe pe al lui. Sau, dacă orică-

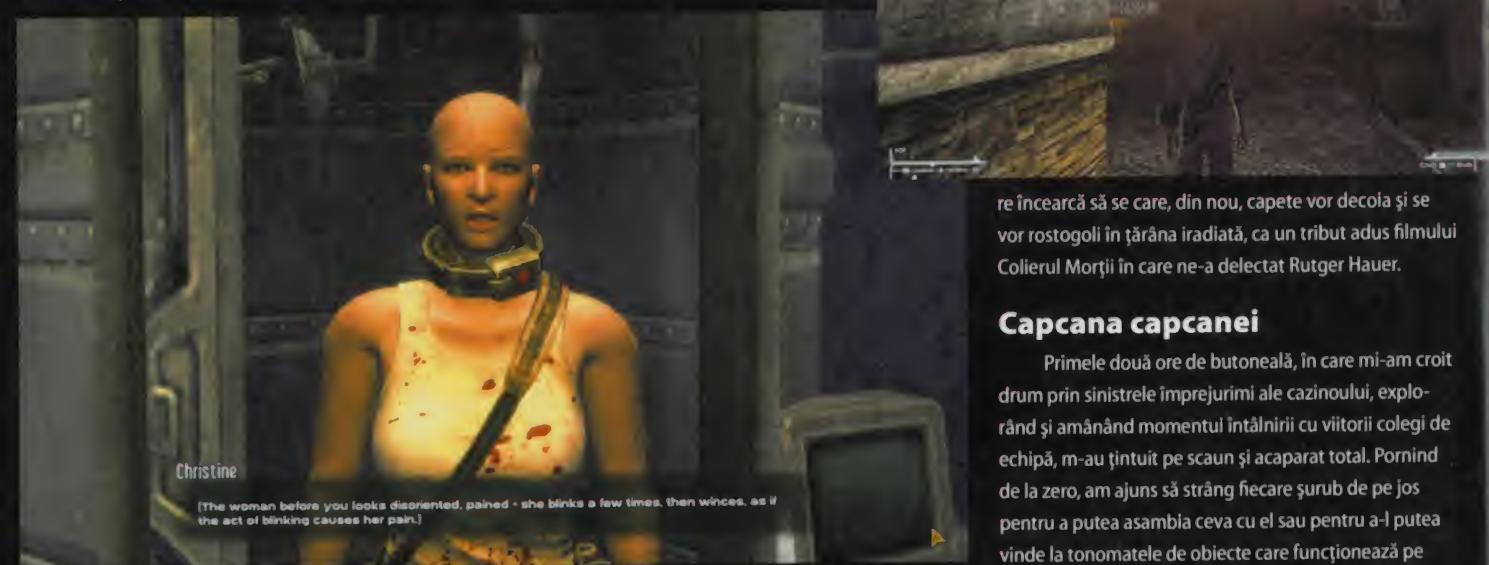


bază de jetoane. Terorizat de singurii locuitori relativ umani care au supraviețuit exploziei, ajuși gardieni și niștri cu iz de Pyramid Head și ocolind pe căt posibil zonele infestate de gazul roșiatic, cu sănătatea în perpetuă scădere și fără prea multe leacuri la indemână, m-a cuprins un sentiment de izolare depășit doar de groaza și nebunia insuflată de Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth, așă că am pormit urgent la asamblat echipa. Moment în care atmosfera genială de început a lăsat loc treptat ingeniosului scenariu și personajelor sculptate la mare artă, cu dialog nemaipomenit, insușește cu pasiune de vocile unor actori talentați și dedicați proiectului. Nightkin-ul schizofrenic și ale sale fațete - tristul maniac intelectual, obsedat de a avea control și visceralul animal fără intelect, însetat de a fi controlat - dezvoltă dinamic un dublu personaj sau, mai bine zis, două personaje cu dialoguri, comportament, perk-uri și utilitate diferite. Alături de el (ei), apar un ex-artist ghoul-ificat, paranoid

și cu umor îndoieșnic, și un guardian mut de sex feminin al Sierra Madre-ului, care împreună cu holograma proiectată de fântâna de la intrare, alcătuiesc un set memorabil și savuros de personaje, iar povestea excelentă poate fi astfel dusă până la capăt în mai multe feluri.

Problema DLC-ului apare însă în mecanica de joc. Deși producătorii s-au căzut să

facă ceva nou și original, AI-ul stupid și capacitatea redusă și adesea ineficientă de a controla acțiunile camarazilor fac din parcurgerea traseului plin de capcane un adevărat calvar și totodată ceva plăcitor și repetitiv, de la un punct incolo. Fiindcă jocul este destul de intens și în cafteli - nu tocmai punctul forte al Fallout-ului de generația a treia, se prea poate să fiți, ca și mine, exasperați de potențialele gameplay-ului în dorința de a trăi istorisirea până la capăt. Dacă totuși v-a plăcut în mod deosebit sistemul de luptă al jocului și nu vă deranjează să petreceți o grămadă de timp evitând capcane și adunând de pe jos toate nimicurile, Dead Money merită încercat,



re încercă să se care, din nou, capete vor decola și se vor rostogoli în țărâna iradiată, ca un tribut adus filmului Colierul Morții în care ne-a delectat Rutger Hauer.

Capcana capcanei

Primele două ore de butoneală, în care mi-am croit drum prin sinistrele imprejurimi ale cazinoului, explorând și amândouă momentul întâlnirii cu viitorii colegi de echipă, m-au ținut pe scaun și acaparat total. Pornind de la zero, am ajuns să strâng fiecare șurub de pe jos pentru a putea asambla ceva cu el sau pentru a-l putea vinde la tonomatele de obiecte care funcționează pe



VERDICT LEVEL

+ poveste, personaje, voce și sunet de calitate înaltă
atmosferă copleșitoare, întruită
- stângăciile și neajunsurile gameplay-ului, de la lăsată slabă până la excesul de looting pot fi ușor exasperante și repetitive

PE SCURT:

Dacă vreți să ascultați o poveste faimă, treceți chiar și peste anumite porțiuni enerante de gameplay pe parcurs, încercăți cu încredere, mai ales dacă n-ați terminat încă New Vegas. Atât, să ar putea să omorâți bani degeaba pe Dead Money.

Gen: RPG Producător: Obsidian Entertainment Distribuitor: EA Games

Oferă: Joc de rol, joc online, ON-LINE

CERINTE MINIME: Procesor: Intel Core 2 Duo, Memorie: 2GB, Accelerator 3D: NVIDIA GeForce 8800 GT, 1GB VRAM

7

ALTERNATIVA FALLOUT 1 & 2

Mai ales dacă n-ați înțeles încă mai vechile și excelentele iterării Fallout, banii pentru DM sărăcăiți de la variantele GoG.com ale acestui cuplu de RPG-uri clasice.

MotoGP 10/11

Înapoi pe pistă

Nu cred că sportul cu motorul mai are nevoie de vreo introducere. Introducerea se face de ani buni pe Eurosport și, mai ales, de ceva vreme și pe străzile noastre. Cum dă un pic soarele și gheții scot capul prin zăpadă, cum apar și căștile de motor deasupra ordinarelor cutii de conserve pe la intersecții, iar dacă ai cumva norocul să stai lângă un mare bulevard, nu se poate să nu fi fost martorul cătorva crâncene curse de motoare pe la miezul nopții, în care donatorii ambulanței de organe îți strică somnul cu zgomote de motoare ambalate la zece mii de turații. Pentru unii cumă, pentru alții ciumă, motoarele au fost și vor fi dintotdeauna atracția fatidică pentru 99% din tineri, deși nu chiar atâtia ajung să și posedă unul.

Ca să mai rup un pic din ritmul impus de atâtă amar de vreme, prin care introducerea vorbește un pic despre cum a luat naștere o idee sau cum moare o idee, voi face o catalogare sumară a celor mai tărați piloți de MotoGP.

Voi incepe cu, poate, cel mai cunoscut dintre ei, și anume:



Valentino „The Doctor” Rossi

Victorii MotoGP/500cc - 79
Locul 2 - 37
Locul 3 - 22
Plecări de pe prima poziție - 49
Cel mai rapid tur - 66
Campion mondial - 7



Mick Doohan
Victorii MotoGP/500cc - 54
Locul 2 - 31
Locul 3 - 10
Plecări de pe prima poziție - 58
Cel mai rapid tur - 46
Campion mondial - 5



Victorii MotoGP/500cc - 22
Locul 2 - 2
Locul 3 - 0
Plecări de pe prima poziție - 0
Cel mai rapid tur - 20
Campion mondial - 4

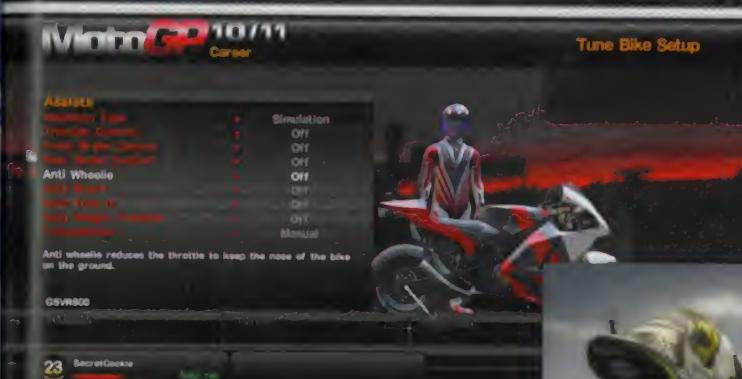
Geoff Duke



Victorii MotoGP/500cc - 22
Locul 2 - 5
Locul 3 - 5
Plecări de pe prima poziție - 0
Cel mai rapid tur - 21
Campion mondial - 4

Poate numele lui Geoff Duke nu vă spune prea multe, deoarece a fost campion între anii 1950-1955, dar trebuie să știți că el a fost inițiatorul modei costume-ior întregi din piele. El a fost primul care a ales să nu-l

DEB: EVL time: Mon May 23 00:00:00 2011



mai tragă curentul peste cureaua de la pantaloni, fiind conștient de efectele negative pe care le are supra rini-chilor. Heh, posibil doar îl deranja faptul că îi tot ieșea tricoul din pantaloni și îi se ițea jumătate de fund de instalații peste šaua motorului său.

La revedere Black Rock Studio și THQ

Nu știu de ce, dar acum ceva ani, THQ și Black Rock Studios, meseriașii din spatele adevăratelor simulații de MotoGP, au renunțat să se mai ocupe de franciza care ie-a adus o tonă de bani. Jocurile făcute de ei atunci erau așteptate cu sufletul la gură, deoarece era clar că fiecare dintre ele este o neburie. Mai ales fenomenul MotoGP 2, care ne-a jinut aici în redacție cu dinți încleștați și cu degetele înțepenite pe tastaturi, încercând să furăm locul întâi unul altuia.

Dar te-ai dus duice minune și au venit cei de la Namco Bandai și producătorii Monumental Games, format din firmiturile lăsate de Disney după ce au păpat cu poftă studioul Black Rock. După cum vă așteptați, ce ie-a ieșit din mână sunt tot un fel de firmituri a ceea ce faceau odată.



După ce am sfătuit folia protectoare de pe casca jocului și am pornit cu ochii în lacrimi spre Xbox, am rămas blocat în beanie-ul de la noi din redacție preț de două ore în care mă uitam la ecran și nu știam ce să cred.

Un joc mediocre își trimitea semnalele sale hipnotice spre un cortex ce refuza să asimileze informațiile neimportante primite. Cu toate acestea,



încet-încet a reușit să mă prindă în plasa sa. Și nu pentru că ar fi cu adevărat bun, ci doar pentru că este mai bun ca predecesorul său. Este un salt foarte mare de la arcade-ul de anul trecut, la acest aproape simulator complet. De încerc să te lansezi direct în cursă cu băieții mari, bazându-te pe experiența anului trecut în care o motocicletă ajungea de la 200 de kmph la 0 în 10 metri, ei bine, vei mesteca pietriș de pe marginea drumului într-o veselie. S-au dus vremurile de dat cu bicicleta, acum ești într-adevăr într-un circuit de MotoGP, pe o motocicletă care se comportă ca o motocicletă.

Chiar dacă vei juca cu toate assist-urile posibile posibile, tot vei avea surpirse neplăcute dacă te avântă ca berbecul în viraje. După cele două curse de acomodare, vei putea încerca să renunți la unele assist-uri pentru a

te putea bucura cu adevărat de joc. Privit din afară și jucat de cineva care se pricpe, jocul poate părea minunat ca gameplay. Nu și ca grafică, fiind cândva prin 2001 la acest capitol, doar ca gameplay. Dar astă doar dacă pe scaunul pilotului stă un Rossi virtual. Pentru că în momentele în care intră în pachetele de competitori și începi să te lovești în stânga și în dreapta, te iezi cu mâinile de cap. Un dezastru al legilor fizici și



al programării AI-ului atât de arcade nu am văzut nicăieri. Mai ales că te aștepți la multe rostogoliri de la un joc cu motociclete în cazul unui contact. Nu și de data aceasta. Este ca o cursă între tractoare. Te poți lovi cu toată puterea de competitori și nimic nu se întâmplă. Chiar te poți folosi de acest lucru, deoarece te scușesc de frâna de dinainte de curbă. Poți intra cu toată viteza în cei din față ta, deoarece nimic nu se întâmplă, doar te opresc instant la viteza perfectă pentru a lua curba. S-a întâmplat de câteva ori să cad de pe motocicletă, dar asta era doar când eram pe pietriș și forțam ca prostul reîntoarcerea în cursă sau când intram „prin alunecare” în roata din spate a unui adversar inclinat deja pentru un ac de păr. Jocul trebuia să fie mult mai neierător în

aceste situații. Unde mai pui și faptul că AI-ul este atât de idiot încât intră în tine fără niciun fel de discernământ, fiind legat pe trasa ideală, iar asta se întâmplă nu numai într-o curbă unde ar fi greu să fie evitat, dar și pe linie dreaptă, dacă motocicleta lui e mai puternică, iar tu te afli pe trasa ideală.

From zero to hero

Acum, cum stau și analizez jocul în fiecare dintre aspectele sale, realizez că, deși nu pare mare lucru atunci când îl joci, este totuși o reaizare remarcabilă față de cel de anul trecut. Un alt exemplu, pe lângă cel al gameplay-ului ce ne reduce un pic din farmecul jocurilor făcute de Climax, este noul mod Career, ce ne lasă să

ne jucăm nu numai de-a pilotul. Pornind cu un fraierici de la categoria 125cc, pleci în fruntea unei echipe de categoria F pe greul drum spre titlul de la categoria MotoGP. Aici îți angajezi un om de PR care se străduiește să-ți facă rost de contracte de sponsorizare căt mai bune, îți angajezi ingineri care vor cerceta neobosiți moduri noi de a-ți îmbunătăți monstrul de sub fund și te vei strofoca să îndeplinești în fiecare cursă condițiile impuse de sponsor pentru a câștiga banii puși la bătaie de acesta. Pentru că bani sunt puțini și îți trebuie pentru a supraviețui, trebuie să păcătuiști în acest joc și să participi chiar și la calificări, căci unii sponsori te plătesc doar dacă te vei descurca bine și la calificări, nu doar în cursa propriu-zisă. Niște porci de exploataitori capitaliști. În câteva rânduri a trebuit chiar să concediez cățiva oameni din echipa mea, deoarece nu mai aveam bani cu care să-i plătesc. Mă avântasem înainte de vreme la niște tehnicieni de nivel înalt care cereau sume babane pentru a face parte din echipa mea, iar la sfârșitul lunii, când trăgeam linia, aveam surpriza să văd că nu mi-i permitem. și ei tot niște porci capitaliști.

Dacă nu vrei să ai de-a face cu astfel de probleme de organizare, nimic mai simplu. Alegi modul Championship, în care trebuie doar să te îți bine de ghișen și să ai grijă să nu te dai cu roatele-n sus, că nu face bine la prestigiul.

După cum este și normal, partea de multiplayer este cea mai faină. Păcat că problema cu ultra stabilitatea te face să te dai cu capul de pereți în momentul în care ești pe primul loc, iar cel din spate intră cu două sute la oră în tine, rămâne în picioare și pe o poziție mai bună ca tine pe interiorul curbei. De cacao.

■ Koniec

VERDICT LEVEL

- mai bun ca cel de anul trecut
- grafică mai puțin scăpădășă decât anul trecut
- deloc arcade când ești singur pe pistă
- mai prost ca cel din 2003, grafică prăfăită
- foarte arcade și enervant când oponenți joacă ping-pong cu tine

PE SCURT:

Doar pentru că este singurul joc de profil de pe piață la momentul actual, îl recomand celor care vor să știe cum este să fii pilot de MotoGP. Se poate cu mult mai bine, dar ne mulțumim și cu puțin, dacă atât aveți. La anul poate aveți noroc și cine ple...

7.5

Gen: Online/Racing/Sport. Producător: Midway Games. Distribuitor: Gearbox Software. Oferta: ON-LINE. www.level.ro

ALTERNATIVA MOTO GP 2

Nu sunt prea multe jocuri de acest fel pe piață. Mare păcat, sunt bestiale. Că o alternativă pentru acest joc vă propun MotoGP 2, un joc făcut de o altă companie: Climax sau Black Rock Studios, în anul de grătare 2003.

IA DE AICI DUKE NUKEM FOR EVER



WWW.DUKENUKEMFOREVER.COM

18
www.pegi.info



PS3
PlayStation 3



PlayStation Network



XBOX 360.
Microsoft



PC
DVD

gearbox
software

2K
GAMES



De obicei e o idee proastă să scrii un articol în tren, în timpul navetei de dimineață, pentru că la un moment dat te trezești că ai multe cuvinte scrise fără o legătură clară între ele. Cum trenurile de aici sunt foarte aglomerate dimineață, te trezești scriind cu o mână și cu cealaltă ținând notebook-ul să nu dea cineva cu el de pământ. Partea bună e că oamenii din jurul tău („da, despre voi vorbesc, cei care vă uitați acum în monitorul meu”) pot, dacă vor, să-ți dea feedback, să-și dea cu părerea („stai liniștit, nu contează că nu ai jucat jocul”), respectiv să se amuze la greșelile tale de ortografie și evidențele anecdote pe care le mai scapi în context („Ce?! Hai, lasă sprânceana...”).

Anomalie curată

Anomaly este un joc indie, de buget, făcut de niște nemți și de care am aflat nu de pe Steam, ci de la un PR

SELECT MISSION



care m-a contactat pe LinkedIn. Ceea ce mi se pare „cool” din orice punct de vedere. Evident, limbrii curiozității mi s-au infiltrat în creier, mai ales că am observat că jocul a ajuns pe Steam, pentru că, știm cu toții, în general Valve nu prea distribuie jocuri slabe, neterminate sau mai știu io cum. Spre deosebire de ei, noi jucăm astfel de jocuri, dar alături de o altă poveste.

O altă poveste este și cea a jocului, ca să nu mă îndepărtez prea tare de linia articoulului clasic, pe care nu vrem să-l facem o anomalie. Așadar, într-o zi oarecare, o mare explozie pe orbită distribuie pe pământ o grămadă de reziduuri, care ulterior se dovedesc a fi rămășițele unei nave spațiale, evident, non-umane. Cele mai mari bucăți dintre ele generează anomalii, semisferic lipsite de transparență care încep progresiv să se mărească și să înghețe mari suprafețe de teren, fie el urban, fie arabil. Nimeni nu știe exact ce se întâmplă înăuntru, așa că se

Cine-i invadatorul

Spre deosebire de orice joc de tip tower-defense, Anomaly nu te pune pe tine să te aperi de ei, ci pe ei să se aperse de tine. Acești extratereștri se pare că au ales tactica invaziei pasive - volveniți, noi vă căsăpim, voi muriți - noi ne extindem. Așa că rolul tău e invadat, în interiorul sferei tu ești invadatorul, iar el își organizează defensiva. Ceea ce, ca să fim sinceri, creează o situație interesantă, dar nu suficient de bogată încât să-i facă pe toți navetistii să te juri să fie mulțumiți (hai, la 66 fraților, că ați NU FAC GLUME!... de ce rădeți acum?! Serios, trebuie să termin până ajungem, că lucrez ca video-game tester și nu am voie să mă joc la muncă).

Așadar, producătorii au ales o mecanică oarecum evidentă, sărată și piperată cu elemente previzibile, ca de exemplu bani, upgrade store, booster-e etc. Mai precis, tu protejezi un convoi care trebuie să ajungă din punctul B în punctul A (din A în B era previzibil) trecând prin un teritoriu protejat de extratereștri. Această protecție constă în primul rând din tururi, dar și alte băzdăgăni. Acest convoi se deplasează cu o viteză constantă, iar tu controlezi un commander mic, cu care alergi de colo-colo ca să aduni diferite pack-uri de abilități, ca de exemplu Repair sau Airstrike. Pe acestea e bine să le folosești organizat, pentru că jocul oferă variații mici în jurul soluției ideale. Cum convoiul se mișcă automat, tu vei avea posi-



crează la un joc ar trebui să fie pasionați de jocuri, dar în realitate am constatat că nu e așa. Cel puțin jumătate dintre oamenii cu care am lucrat până acum pe unde am lucrat nu erau pasionați de jocuri, ci de meseria pe care o faceau, adică artist sau programator ori contabil. Într-un studio indie, toată lumea TREBUIE să fie pasionată și de jocuri, pe lângă ceea ce face, inclusiv CEO-ul, cel care se ocupă de partea de business. Altfel, unele părți ale jocului o să miroasă a non-indie, ci a profitabilitate și spirit comercial excesiv (da, știu că nu sunteți de acord, un om trebuie să și mănânce... de ce credeți că-s navestist?!). Eu tot cred că poți combina pasiunea cu afacerile, atât timp cât relația e de egalitate, nu de subordonare. De obicei nu e, oamenii de afaceri exploatând talentul și pasiunea, mulgând oamenii talentați până la epuizare, până la renunțare... iar în game development e foarte rău din acest punct de vedere.

Așadar, consider că Anomaly este cam 70% indie și restul altfel. Spun asta și pentru că jocul costă totuși 10 euroi, care mi se pare un preț foarte bun pentru ceea ce oferă. De-aia îl și recomand celor care sunt atașați de acest gen de jocuri.

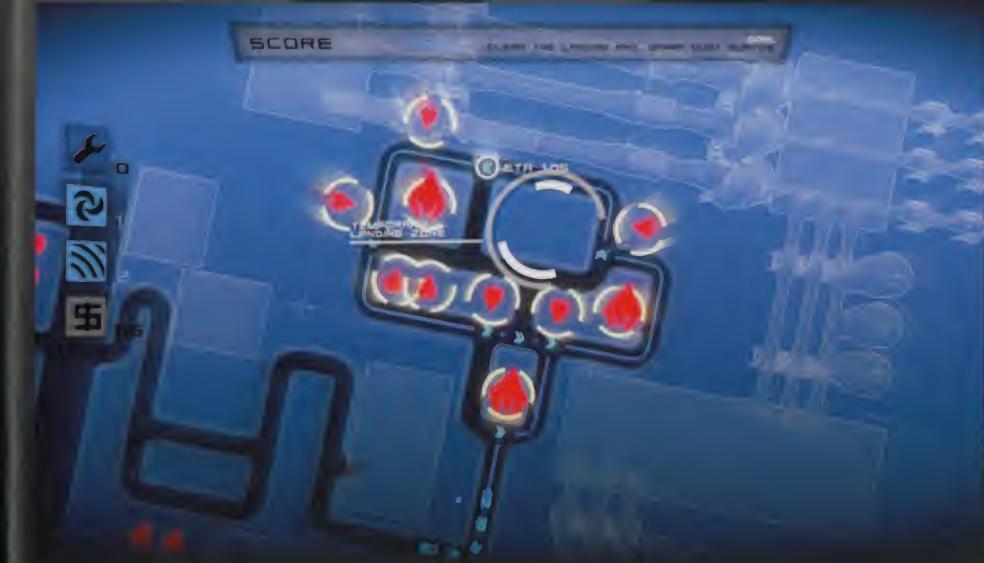
bilitatea să setezi direcția pe care acesta să o ia la fiecare intersecție, în funcție de cum consideri tu că e calea cea mai bună. De obicei nu există calea cea mai bună pentru că, acolo unde crezi tu că va fi mai bine, producătorii îți vor rezerva o surpriză care să echilibreze balanța.

Din păcate, deși opțiuni de surprize ar fi fost multiple, producătorii au inclus puține în joc, ceea ce se reflectă negativ asupra limitei de plăcere. Chiar dacă jocul oferă aceste lucruri în mod progresiv, numărul lor nu este suficient pentru a te lăsa precupat mai mult de câteva niveluri. În plus, chiar dacă poți accelera un pic situația, totuși jocul are un număr semnificativ de timpi morți care nu sunt pe picior de egalație cu cei de acțiune frenetică.

Ca urmare, chiar dacă în materie de niveluri, inclusiv cele deblocabile, jocul oferă suficiente ore de joc, conținutul redus nu garantează faptul că oamenii vor avea și răbdarea să îl termine.

Indie rating

Riscul în ziua de azi, când a explodat fenomenul indie, este ca lupii deghizati în chip de oameni să afecteze negativ curențul, prin jocuri de slabă calitate, de buget, care, vezi Doamne, vor să treacă drept indie pentru a fi cumpărate din inerția faptului că sunt la modă. Nu e cazul pentru Anomaly, aia e clar, pentru că jocul și frumos grafic, se bazează pe o idee bună și e optimizat pentru o experiență căt de căt acceptabilă. Însă ceva e ciudat la mijloc, pentru că mie site-ul lor oficial îmi mișoară foarte comercial. Jocul are versiuni pentru iPad și iPhone care îl dau un bonus suplimentar, financiar vorbind. Știu că a două condiție pentru că un joc să fie definit drept „Indie” e că acesta să fie făcut din pasiune, chiar dacă studioul, în cazul acesta 11 bit studios, este unul independent. E adevărat că în general oamenii care lu-



VERDICT LEVEL

- grafică plăcăță
- idee interesantă
- prețul
- rezucabilitate
- conținut redus

PE SCURT:

Trăim vremuri în care jocurile trebuie să aibă oră și mai multă pentru a putea să ne mențină interesul. Anomaly: Warzone Earth are și așa ceva.

Gen: Tower Defense Producător: 11 bit studios Distribuitor: 11 bit studios Oferta: 10 euroi Recenzie: 8/10 ON-LINE

CERINTE MINIME: Procesor: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz Memorie: 1 GB Sistem: Windows 7 Accelerare 3D: NVIDIA GeForce 8800 GT

ALTERNATIVA DEFENSE GRID: THE AWAKENING Steam conține un număr semnificativ de jocuri tower-defense. Alegând-o care dintre ele și aveți de lucru. Un zăful de exemplu ar putea fi Defense Grid: The Awakening, care beneficiază de periodic de riducări, își poate oferi o atracție în ceea ce

MOTOR STORM APOCALYPSE

Carpocalypse Reloaded

Îmi pare sincer rău pentru Evolution Studios, echipa responsabilă pentru titlurile seriei Motorstorm. Numai un ghinion imens (vezi dezastrul ce a avut loc recent în Japonia) poate afecta într-un asemenea fel lansarea jocului pentru realizarea cărula ți-ai dedicat ultimii ani din viață. Ca urmare a evenimentelor nefericite ce s-au ținut lanț în ultima vreme (cutremurul din Noua Zeelandă și tsunamiul din Japonia), apariția pe plajă a celui mai nou Motorstorm a fost transformată într-un adevărat și de amânări sau anulări. Astfel, lansarea lui Motorstorm: Apocalypse, ce inițial trebuia să aibă loc la mijlocul lunii martie, a fost întârziată în anumite regiuni, în semn de respect pentru popoarele afectate de aceste dezastre naturale. Din fericire, nu a fost și cazul României...

Călăreții Apocalipsei

Cei care nu sunt la curent cu evoluția seriei Motorstorm se întrebă probabil ce legătură are to-

tuș un joc de curse off-road cu evenimente nefericite de tipul celor petrecute în Japonia sau Noua Zeelandă. El bine, dacă până acum deșertul, insule vulcanice din Pacific sau peisajele inghețate au fost principalele locuri de desfășurare pentru jocurile Motorstorm, noul Apocalypse schimbă un pic placă. Festivalul Motorstorm se oprește de această dată într-un oraș american ce cade victimă unor dezastre naturale, precum cutremure sau taifunuri devastatoare. Terenul accidentat este înlocuit de zgârie nori care se prăbușesc în timp real și șosele suspendate care se surpă sub roțile mașinilor implicate în competiție. Astfel, la prima vedere, experiența din Motorstorm: Apocalypse pare destul de diferită față de ce aveau de oferit vehicile jocuri ale seriei și se apropie mai mult de rivalul Split/Second.

Acest sentiment este amplificat și de includerea unor noi clase de vehicule, pe lângă clasicele buggy-uri, motociclete, ATV-uri sau camioane. Este vorba de supercars, superminis, motociclete de vi-

teză și choppers, „unele” mult mai bine adaptate decorului urban folosit de acest joc, unde viteza este cel puțin la fel de importantă ca și navigarea eficientă a terenului accidentat. O altă asemănare cu Split/Second este reprezentată de „evenimentele” care pot apărea pe parcursul unei curse (prăbușiri de clădiri sau șosele, apariția unor vehicule de dimensiuni apreciabile scăpate de sub control etc.), care alterează semnificativ configurațile traseelor. Spre deosebire însă de jocul celor de la Black Rock, în Apocalypse, acestea nu sunt activate direct de jucători, ci se declanșează automat la anumite momente-cheie ale întrecerilor.

Aici ieșe în evidență un atu caracteristic seriei Motorstorm: rutele alternative, prezente în fiecare circuit, însă mult mai diverse și bine gândite în Apocalypse. De altfel, întregul design al traseelor prezente în joc este de departe cel mai reușit din cadrul întregii serii, un exemplu în acest sens fiind cursele care au loc la o altitudine amețitoare, pe



panele sale. Tyler este un profesionist al circuitului Motorstorm, cu multe curse la activ, iar Big Dog este veteranul festivalului, cel care-l organizează încă de la prima sa ediție. Ambii trebuie să ocupă cel puțin un loc pe podium pentru a progrăsa. Nu vă lă-

sați însă descurajați de aceste impiedimente, chiar și pe dificultatea veteran lucrurile nu sunt deloc grele. Completarea celor trei campanii poate fi dusă la bun sfârșit în doar câteva ore.

De asemenea, nu îți mai poți alege mijlocul de transport preferat înainte de cursă, fiecare eveniment având repartizat căte un vehicul implicit. În schimb, au fost adăugate o sumedenie de filmuleț (apar după fiecare întrecere completată cu succes), realizate în stilul benzilor desenate animate, care relatează povestile celor trei participanți la festival. Sincer, aș fi preferat ori când o campanie mai complexă și mai cuprinzătoare în detrimentul acestui fir narrativ oarecum inutil. Totuși, această poveste are darul de a lămuri căt de căt includează în joc anumitor elemente de gameplay - posibilitatea de a lovi oameni (da, acum și în Motorstorm poți lovi personajele care asistă la curse) și apariția elicopterelor (care, în cel mai pur stil Split/Second, încercă să eliminate

pi洛ii din întrecere). De asemenea, lipsește din nou un mod de joc bazat pe distrugerea oponenților (deși acest feature este implementat), cursele normale și competițiile eliminator (ultimul plasat părășește întrecerea la anumite intervale de timp) fiind singurele variații de probe existente în Apocalypse.

Pe lângă festivalul propriu-zis, există și clasicul mod Wreckreation, care oferă acces la quick races sau anumite probe speciale, deblocate câștigând probele din cadrul poveștii principale. Inexplicabil, spre deosebire de campanie, în aceste curse rapide pot fi folosite și vehicule personalizate, deoarece există o întreagă componentă a jocului dedicată acestui proces. Asemenea titlurilor Need for Speed Underground, pot să schimba aspectul vizual al majorității pieselor de pe mașini și le poți aplica o groază de viniluri și decal-uri. De ce acest proces a fost omis din cadrul campaniei single player, numai cei de la Evolution știu... Totuși, personalizarea vehiculelor este o componentă de bază a multiplayer-ului din Motorstorm: Apocalypse.

Unde-s mulți, Apocalipsa înflorește

Comparativ cu opțiunile oferite de multiplayer-ul acestui joc, modul festival pare o glumă proastă. Vehiculele complet personalizabile pot fi implicate atât în curse online, cât și în întreceri locale, în split screen (la





care pot lua parte până la patru jucători simultan). Mai mult, se pot combina cele două modalități de joc, mai mulți piloti virtuali putând fi implicați într-o cursă online folosind aceeași consolă.

Online, matchmaking-ul funcționează excelent, oponenți de același nivel fiind găsiți în nu mai mult de câteva secunde. Da, ați citit bine, și în Motorstorm: Apocalypse a fost implementat un sistem de level up, ce are la bază acumularea de experiență în timpul curselor. De asemenea, jocul folosește și un sistem monetar, bazat pe chip-uri de cazino, care pot fi câștigate prin executarea de manevre spectaculoase pe parcursul întrecerilor. Acestea pot fi folosite și pentru a paria la începutul curselor pe ceilalți oponenți, iar atingerea unor niveluri avansate de experiență deblochează noi piese dedicate personalizării mașinilor, precum și un sistem de perks (abilități care conferă anumite avantaje în cursă, cum ar fi reset-ul mai rapid după un accident sau aderența mai bună a pneurilor), inspirat din Call of Duty.

Pe cît de simplu și direct este single playerul, pe atât de dezvoltată este componenta multiplayer din Motorstorm: Apocalypse. Rămâne de văzut dacă aceasta va fi susținută în continuare de producători prin pachete DLC care să adauge noi moduri de joc sau circuite suplimentare.

La Apocalipsă, cu ochelari de eclipsă

La fel ca și în cazul gameplay-ului, primul contact cu grafica din Motostorm: Apocalypse nu este neapărat entuziasmant. Acest lucru este cauzat în principal de mo-



dul în care sunt structurate întrecerile din campania single player, primele curse având loc în versiunile „de bază” ale circuitelor. Dîn fericire, pe lângă dezastrele ce „condimentează” circuitele, acestora le este adăugată o doză de variație și prin posibilitatea de a fi abordate în mai multe momente ale zilei. Astfel, peisajul ce dimineată nu părea atât de impresionant își schimbă aproape complet aspectul spre seară, când soarele stă să apună, sau noaptea, când luminile farurilor încep să se facă simțite.

De asemenea, există și posibilitatea de a altera condițiile meteorologice, cursele pe ploaie fiind ceva mai interesante din punct de vedere grafic (cu stropi care „umezesc” camera prin care este privită acțiunea). Totuși, per total, nu prezentarea grafică este principalul atu al lui Motorstorm: Apocalypse. Dîn fericire, framerate-ul este ireproșabil, în ciuda cantității impresionante de efecte de particule sau elemente dinamice prezente pe circuit (boiovanii, moloz, praf și ziare aruncate etc.). Acestea amplifică sentimentul de spațializare atunci când jocul este rulat în mod 3D (folosind un televizor adecvat), calitatea efectelor fiind comparabilă cu cea din Motostorm: 3-D Rift, fără a ulmi însă. Merită menționat faptul că, de

această dată, și filmuletele au fost adaptate pentru 3D, un lucru pe care rareori avem ocazia să-l întâlnim.

Pe partea audio, vocile personajelor sunt potrivite personalităților acestora, fără a excela în vreun fel. Când vine însă vorba de coloana sonoră, lucrurile se imbinătătesc dramatic. Aceasta combină ritmurile moderne cu părțile simfonice „cu greutate”, care se fac simțite mai ales în momentele-cheie, când clădirile se prăbușesc și pământul fugă de sub mașina pilotată.

Cine n-are Apocalipsă, să-și cumpere... sau nu

Motorstorm: Apocalypse urmează currențul trasat de shooter-ele moderne, componenta sa single player nefiind altceva decât o scurtă perioadă pregătită în vederea participării în competițiile online. Dacă multiplayer-ul nu este însă ceea ce căutați într-un asemenea joc, vă puteți orienta către un alt titlu de acest fel, pentru că oferta în domeniul jocurilor de curse arcade este, slavă Domnului, destul de cuprinzătoare.

Cosmin Aionita

VERDICT LEVEL

- control imbusnătății și framerate solid
- designul circuitelor
- multiplayer cuprinzător
- single player subdezvoltat
- grafică joa și aşa
- prea multe moduri de joc

PE SCURT:

Apocalypse este o adăugare interesantă pentru seria Motorstorm, fără să depășească predecesorul.

8.2

Gen: Curseuri / Producător: Codemasters / Distribuitor: Electronic Arts / Oferta: 199 lei / Web: www.level.ro

ALTERNATIVA SPLIT/SECOND: VELOCITY
Multiplatform, plin de curse nebune și viteze naucișoare, „Dezastrele” pot fi activate la dorință jucătorului, chiar dacă selecția de vehicule este înștiințată mai săracă decât în Motorstorm: Apocalypse.



Nu lăsați Locuința Digitală deschisă...

Securitate imbatabilă pentru rețeaua wireless



Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.

Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteți singura persoană care știe parola rețelei. Beneficiați în plus de viteze superioare și acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit și abilitatea de a prioritiza conținutul audio sau video, pentru o experiență pe Internet fără intreruperi.

Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piață, la preț excepțional!



Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro

D-Link
Building Networks for People

DANCE CENTRAL

Dirty Dancing?

CHOOSE A SONG

ROUTINE BY EMILIA
RIHANNA
DIFFICULTY

Rihanna, când nu se pozează în oglindă în ipostaze indecente

 FUNKYTOWN
GALANG 101
CAN I GET YOU OUT OF MY HEAD
CHALLENGE SIMPLE
JUNGLE BOOGIE
CHALLENGE MODERATE
MOVE YA BODY
HELLA GOOD
CHALLENGE TOUGH
PUSH IT
MANEATER
CHALLENGE EASY
CHALLENGE MEDIUM

EXIT CONTROLLER MODE

SELECT



Să fie clar: nu-s tocmai cel mai mare fan al titlurilor bazate pe motion control, popularizate mal ales în rândul jucătorilor de ocazie. Însă, dacă ar fi să ne luăm după vânzările pe care Nintendo reușește să le înregistreze, zbucuiulă nebună în fața televizorului tinde să devină o nouă modă, la care au aderat, începând din toamna trecută, atât Sony (PlayStation Move), cât și Microsoft (Kinect).

Controllerul Sony are avantajul preciziei, în schimb Kinect-ul microsoftian se poate lăuda cu biblioteca ceva mai bogată de soft dedicat. Nu vă faceți cine știe ce iluzii însă, majoritatea acestor jocuri sunt niște colecții dezamăgitoare de mini-games, trase în jos fie de puerilitatea lor excesivă, fie de controlul neresponsiv. Totuși, din mormonul de shovelware (software de calitate indoioinică, lansat „la kil“ special pentru a face bani de pe urma celor neinformați), câteva titluri de Kinect s-au făcut remarcate, demonstrând că tehnologia celor de la Microsoft chiar funcționează, atunci când este folosită cu cap. Unul dintre acestea este Dance Central.

În spatele său stă echipa de la Harmonix, unul dintre cele mai importante studiouri axate pe realizarea de jocuri muzicale. Pentru a putea înțelege exact im-

pactul pe care aceștia l-au avut asupra pieței, amintirea unor nume precum Guitar Hero sau Rock Band (ambele ieșite pe portile Harmonix) ar trebui să fie suficientă. În aceste condiții, nu este de mirare că Dance Central reușește să lasă în evidență în ceea ce privește oferta actuală pentru Kinect. Însă reușește să se ridice la nivelul iluștrilor săi precursori?

Dansez pentru mine...

După cum o spune și titlul, dansul este principala activitate la care jucătorii vor lua parte în Dance Central. Cei de la Harmonix s-au dat peste cap și au implementat peste 600 de mișcări în biblioteca acestui joc. Majoritatea

celor care au tangențe cu Kinect știu deja că senzorul-minune al celor de la Microsoft nu este dispozitivul cu cel mai mic timp de reacție. Nu de puține ori, personajele „interpretă“ de jucători răspund cu lentoare la comenzi, iar aceste întârzieri sunt suficiente pentru a altera serios



experiența de joc. Din fericire, nu este cazul lui Dance Central.

Producătorii au pus la punct un sistem prin intermediu căruia personajul de pe ecran nu urmează mișcările jucătorului din fața senzorului, deoarece mecanica după care funcționează Dance Central este exact inversă. Astfel, în timpul unei melodii, personajele de pe ecran execută anumite mișcări speciale, cel care joacă fiind îndemnat să reproducă, pe cât posibil, respectivele figuri de dans. În funcție de nivelul de dificultate ales, fiecare secțiune dintr-o melodie îi sunt asociate o serie de mișcări, jucătorul fiind ținut la curent cu ce secțiuni/figuri urmează în continuarea celor prezентate la momentul respectiv. Bineînțeles, atunci când este utilizat cel mai scăzut nivel de dificultate, mișcările folosite nu sunt foarte variate, însă lucrurile se complică serios atunci când vine vorba de nivelurile mai avansate. De asemenea, melodile incluse în joc sunt la rândul lor împărțite pe categorii, în funcție de efortul necesar pentru a putea executa mișcările de dans caracteristice fiecărei. Și, credeți-mă, pentru a fi jucat așa cum trebuie, Dance Central cere efort, nu glumă!

Mișcările jucătorului sunt în permanență monitorizate, iar greșelile sunt mereu indicate. Astfel, dacă nu este executată corect o anumită figură, jocul scoate în evidență prin intermediu unui contur roșu (aplicat personajului de pe ecran) partea corpului ale cărei mișcări trebuie ajustate. În acest fel, te poți corecta din mers, fără prea mari bătăi de cap. Totuși, jocul nu este deloc ușor.

Harmonix a implementat și un modul de antrenament, prin intermediu căruia secțiunile fiecărei melodii pot fi repeteate individual, cu posibilitatea de a incetini muzica pentru a deprinde cât mai bine o anumită mișcare.

Totuși, pe parcursul fiecărei melodii, există și momente de „relaxare“, în care jucătorul este îndemnat să

intre într-un „freestyle“, unde poate executa ce mișcări îi dorește înimioara. Aceste momente sunt și fotografiate de Kinect, fiind salvate și afișate la sfârșitul melodiei. Selecția de cântece incluse pe discul jocului este destul de variată, printre cele 32 de melodii reășindu-se hituri interpretate de Lady Gaga, Beastie Boys, Kylie Minogue, Snoop Dogg, Pitbull sau Rihanna. Declin, de toate pentru toți, în contextul unui joc în care primează dansul.

... de unul singur

Din păcate, nu toate componente din Dance Central au fost gândite la fel de bine precum mecanica sa de bază. Spre exemplu, nu există o campanie single player propriu-zisă, singura alternativă în afara dansului simplu pe fiecare melodie în parte fiind un mod în care

Dance Central indică și câte calorii se pierd în timpul acestui proces (un apropo mai mult sau mai puțin evident la adresa jucătorilor de fitness, alt curent caracteristic motion controllerelor).

De asemenea, modul multiplayer, care ar fi trebuit să fie susținut petrecerilor, este... să-l zicem subdezvoltat. Se pare că, în cazul lui Dance Central, senzorul Kinect nu poate interpreta corect mișcările a doi oameni în același timp. Harmonix preferând un multiplayer de tip „hot seat“. Astfel, doi jucători se pot duela pe aceeași melodie, însă aceștia dansează pe rând, iar scorurile lor sunt comparate la sfârșitul sesiunii. După cum spuneam, dezamăgitor.

Deși nu ieșe în evidență într-un astfel de joc, prezentarea grafică a lui Dance Central este mulțumitoare, personajele principale ce își etalează talentul în timpul melodioilor fiind modelate și animate cu atenție. Totuși, cărțoala ar putea remarcă anumite elemente grafice importate direct din Rock Band. Acest inconvenient, alături de restul neajunsurilor enumerate mai devreme, este cauzat probabil de perioada scurtă de dezvoltare a jocului, care a fost gândit drept titlu de lansare pentru senzorul Kinect.

Party Time!

Pe de altă parte, în cadrul unei petreceri, după câteva beri (sau alte băuturi mai mult sau mai puțin alcoolizate), toți invitații vor fi mult prea implicați să se facă de râs pe ritmuri de Lady Gaga pentru a da atenție lipsuirilor lui Dance Central. Acesta este mediul în care trebuie „gustat“ jocul celor de la Harmonix, fără prea multe pre-judecăți, accentul fiind pus pe distractiile ce reiese din dans și nu pe cine știe ce executare militărescă a mișcărilor din joc. Spor la dans!

Cosmin Aioniuță

VERDICT LEVEL

- mechanica de joc funcționă bine
- selecție cuprinzătoare de melodii
- prezentare rezumată
- fără story mode
- multiplayer subdezvoltat
- câteodată prea difiș

8

PE SCURT:

Metoda ideală de-a te face de râs la petreceri, împreună cu prietenii.

De la: Microsoft | Distribuitor: Microsoft | Preț: 39,99 € | Oferă: 10% reducere la achiziția online

ALTERNATIVA JUST DANCE 2

Alternativa vine de la Ubisoft și te aduce în călătorie în lumea lui Disney. În ciuda succesorului comercial, nu este atât de înalt prețul Dance Central.





BIT.TRIP RUNNER

Pitfall cu muzici!

Să nu am mai auzit de ei, Gaijin aparent fac Rhythm Games cu prefixul Bit.Trip de ceva vreme, Bit.Trip Runner fiind al patrulea din serie. Protagonistul se numește Commander Video și e un ninja intergalactic care adună lingouri de aur pentru a-și salva soția din ghearele lui Voldemort (absența unui storyline lasă oricând loc de creativitate).

Run, Tripper, Run!

Runner e un platformer „ca pe vremuri” care te obligă să fugi către dreapta în mod automat și tot ce trebuie să decizi tu ca jucător e cum să te ocupi de obstacolele care îți apar în cale. Peste pietre și gropi trebuie să sări, pe sub obstacolele mai joase trebuie să aluneci grăbișos, iar diverse obiecte mai casante pot fi distruse cu un Ninja Kick bine plasat. Din când în când, câte o trambulină te mai poate propulsă în sus pentru puncte extra sau ca să nu te zdrobești de perete. Orice pas greșit te duce la începutul nivelului. Sistemul de Achievements prețin de că ar exista și un ecran de Game Over, dar nu am reușit să-l găsesc.

Jocul te poartă prin trei zone diferite, fiecare cu altă tematică și căte 12 niveluri, punctate de căte un boss fight care constă cam în aceleși acțiuni. Pe par-

cursul nivelurilor se găsesc lingouri de aur, iar adunarea tuturor va rezulta într-un scor perfect care dă acces la un nivel bonus „retro”, mai greu decât nivelul normal și în care poți doar aduna lingouri de aur pentru puncte. Șiiii... cam asta ar fi mecanica și scopul jocului. Hai să vorbim despre...

Grafică retro(activă)

Nu știu cătă dintre voi au jucat Pitfall, dar în copilărie l-am adorat. Era o capodoperă de platformer pe 8 biți pe consola Atari (bine, nu am jucat Pitfall, am jucat „Tomboy” și nu era Atari, era „Rambo”, deci variantele contrafăcute). Stilul grafic al lui Runner e similar cu al lui



Pitfall. Personajul principal e un dreptunghi cu brațe și picioare pixelate, dar mediul este 3D (deși cubic și pătrățos), dar mult mai elaborat. Probabil prea elaborat, dar ajung și acolo imediat.

Nivelurile „retro” (denumire redundantă având în vedere stilul jocului) se diferențiază prin faptul că sunt full 2D și chiar seamănă leit cu Pitfall. Miezul jocului însă e sunetul.

Dubstep by Step

Dacă fiind că Bit.Trip Runner e un „rhythm game”, sunetul e totul. Începi cu un beat repetitiv de dubstep minimal, iar fiecare acțiune pe care o faci e caracterizată de un ton în plus, astfel încât sărind peste obstacole și adunând aur jucătorul adaugă la melodie. Mai mult, pe parcursul nivelurilor sunt împărtășite patru simboluri



-RETRO CHALLENGE-
COLLECT GOLD!

Ninja Curcubeu în Tărâmul lui 2D

gaijin



Meat Boy, oaspete de seamă în Bit.Trip Runner și Bit.Trip Fate

colectabile care multiplică scorul (care începe cu un multiplicator Hyper) pe numele lor Mega, Super, Ultra și Extra, iar fiecare dintre acestea adaugă un strat mai complex peste beat-ui existente, transformând incet-încet dubstep-ul într-o melodie de la Owl City.

Achievement de completare unui pe numele său „The Longest Journey”. L-am luat de la capăt de cel puțin 30 de ori înainte să-l termin și nu aș fi încercat atât dacă nu trebuia să scriu articolul acesta.

„Dar stai, Paul, virtuoz al jocurilor”, veți spune.

„Doar pentru că jocul e greu, nu înseamnă că e prost.” Și vă voi răspunde că grafica dăunează enorm de mult gameplay-ului. Nu prin lipsa de detaliu, că prin abundența lor. Ai sub podea tot felul de prostii peste care îți vine să sări (iar o săritură în plus poate însemna deja un restart), ai în fundal tâmpenii care se mișcă și dau impresia că vor să te lovească, deci te apleci și iar intri în ceva și, mai presus de toate, ai un fundal static în timp ce suprafața de joc se mișcă în continuu, mult prea repede, și

e aproape imposibil să fii atent la obstacolele care vin, pentru că nu știi la ce trebuie să fii atent. De obicei timbul de reacție pentru un obstacol e mai mic de o secundă și căteodată sunt înăntărite în aşa fel încât o fracțiune de secundă pierdută la primul se va cumula și te va face să îl ratezi pe al zecelea.

Realizez că „nu mă pricep la el” nu e un argument bun și că poate e un joc făcut pentru alți oameni decât mine, dar regret banii pe care i-am dat și recomand căldură un demo înainte de cumpărare. În opinia mea, deși e făcut de o companie numită Gaijin, e un joc pe care doar japonezii îl pot juca.

■ Paul Policarp



VERDICT LEVEL

► stilul? muzica?
► grafica haotică, curba abruptă de dificultate, lipsa de checkpoint-uri

PE SCURT:
Meh. Prea greu pentru gusturile mele, dar probabil un joc excelent pentru maniații de arcade.

7

Gen: Platformer | Producător: Gaijin | Distribuitor: Gaijin | Ofertant: Gaijin | ON-LINE: Gaijin

CERINTE MINIME:
Procesor: Intel®/AMD | Memorie: 1 GB | Accelerare 3D: N/A

ALTERNATIVA FLOOD RUNNER ARMAGEDDON
E gratis, are grafică mai frumoasă, e mai mult distractiv decât el și e mult mai palpitant decât Bit.Trip Runner. Îl găsiți la un Google de start sau pe www.armorgames.com.



TOP SPIN 4

Dă-i cu racheta-n baltă!

In afara omniprezentelor serii FIFA și Pro Evolution Soccer, jocurile cu temă sportivă nu se numără tocmai printre preferințele mele ludice. Cu toate acestea, valul recent de motion controller ce asaltează generația actuală de console ar trebui să fie capabil să ofere o experiență cu totul diferită atunci când vine vorba de simulatoare sportive. Primul pas a fost făcut: tenisul din Wii Sports poate fi considerat deja un sport în sine, practicat la toate nivelurile, de la petreceri cu prietenii și până la turnee oficiale. În ciuda faptului că nu sunt un fan înrăutat al sportului alb, dintotdeauna mi-am dorit să văd un joc serios pe acest subiect, cu un grad de realism ceva mai ridicat și o grafică în stare să facă uitată consola celor de la Nintendo. Astfel, când s-a ivit ocazia de a încerca Top Spin 4 (cu suport PlayStation Move!), am sărit ca un câine hămesit pe jocul celor de la 2K Sports.

To move or not to move

Dacă n-aș ști că ziua de 1 aprilie a trecut deja, aș avea impresia că băieții veseli de la 2K Czech încercă să facă mișcări de toți deținătorii de PlayStation Move care ar putea fi interesați de jocul astăzi. Altfel nu-mi explic implementarea absolut oribilă din Top Spin 4.

În primul rând, pentru a juca Top Spin 4 cu ajutorul

Agassi, pe vremea când încă avea păr...



lui Move, trebuie să deții și accesoriul navigation controller, dotat cu un stick analog ce ajută la mișcarea personajului controlat pe ecran. În locul acestuia, în teorie, poate fi folosit și un gamepad clasic DualShock 3, însă ergonomia să lasă de dorit atunci când este ținut doar într-o mână (cealaltă fiind ocupată cu manevrarea Move-ului propriu-zis). Pur și simplu nu-l pot să înțin

mână așa cum trebule în timp ce te agiți în fața televizorului.

Din păcate, te agiți degeaba. Unul dintre punctele forte ale ansamblului de cameră și controller PlayStation Move este precizia acestuia și posibilitatea de a reproduce 1:1 mișcările mâinii. Probabil că realizatorii lui Top Spin 4 n-au primit încă acest memorie, deoarece folosesc în continuare gesturi predefinite pentru executarea loviturilor. Vrei cumva să trimiti o mingă cu efect sau să „tai” o lovitură? Nu se poate decât dacă apeși un buton în timp ce dai din mâini ca nebunul. De ce trebuie să mai apăsă butoane suplimentare când controllerul este deja capabil să interpreteze și cea mai fină mișcare a brațului meu (lucru demonstrat cu vârf și îndesat de titluri precum Sports Champions)? Doar cei de la 2K Czech știu... De asemenea, lipsește un mod de joc casual, în

care să nu mai fie nevoie să-ți direcționezi manual jucătorul către mingă, alternativă care ar fi oferit gamerilor de ocazie oportunitatea de a acorda mai mult timp unei eventuale acomodări cu Top Spin 4.

Implementarea controlului cu Move este atât de slabă încât în primul meci experimental în Top Spin 4 (abordat pe nivelul easy!) am reușit „performanța” să pierd totul la zero, singurul meu punct fiind câștigat dintr-un out al adversarului. Ca urmare a acestei experiențe puțin spus dezamăgitoare, am recurs la schema clasică de control, singura cu ajutorul căreia Top Spin 4 poate fi jucat cu adevărat.

Doar un joc de tenis...

Dacă poți trece peste fiascoul legat de suportul oferit pentru motion controllerul Sony, restul opțiunilor

puse la dispoziție de Top Spin 4 sunt decente. Te poți antrena în academie Top Spin, unde ești învățat subtilitățile jocului, sau poți intra direct pe teren, în meciuri exhibition sau chiar într-o întreagă carieră de jucător de tenis de câmp.

În primul caz, până la doi (patru) jucători pot aborda simultan un meci (la dublu), existând posibilitatea de a întruchi-



pa figurii faimoase ale tenisului mondial (actuale sau foste glori), cum ar fi Rafael Nadal, Roger Federer, Andre Agassi sau Serena Williams. Modelarea acestora este decent realizată, însă eventualele probleme apar doar în ceea ce privește animațiile, asemănătoare căteodată cu cele ale unor roboței imobili, așa că însă după tenis.

Când vine vorba însă de modul carieră, lucrurile devin ceva mai complexe, aceasta fiind cea mai reușită componentă a lui Top Spin 4. Mai întâi trebuie realizat un jucător de tenis complet nou, care poate fi construit cu ajutorul editorului inclus în joc. Apoi, proaspătul începător poate fi părtățit, în funcție de luna din calendar, prin diferite turnee, meciuri de pregătire sau evenimente speciale. În urma meciurilor la care își parte, se acumulează experiență, ce poate fi apoi investită în îmbunătățirea diferitelor abilități ale jucătorului. Alternativ, se poate câștiga experiență (sau fani) și prin participarea la diferite evenimente, cum ar fi sesiunile de yoga pentru relaxare sau petrecerile de club din diferite orașe faimoase. Pentru a spori cantitatea de experiență acumulată, pot fi angajați și diferiți antrenori, care oferă anumite bonusuri, în funcție de specializarea fiecăruia. Acest mod de joc poate crea o oarecare dependență, personal pierzându-mi câteva ore bune de joc în încercarea de a

câștiga primul turneu din carieră.

Sunt reproduce destule astfel de turnee de tenis (nu mă pot pronunța în privința autenticității acestora, nefiind tocmai o autoritate în domeniul sportului alb), precum și numeroase arene, dotate cu diferite suprafete de joc (zgură, iarba, covor etc.). Un lucru care m-a deranjat este folosirea limbii engleze de către arbitrii din majoritatea acestor turnee, chiar dacă aveau loc la Kiev, spre exemplu. De asemenea, anunțurile acestora se rezumă la minimul necesar și nu există un comentariu dinamic, ca într-o transmisie TV a unui asemenea eveniment sportiv.

Game, set și meci

După cum v-ați putut deja da seama că rândurile de mai sus, Top Spin 4 nu este altceva decât un nou joc de tenis care nu reușește să se adreseze decât împătimișilor genului. Echipa producătoare a dat cu piciorul unor ocazii importante de a-și scoate creația din anonimat (implementarea defectuoasă PlayStation Move, lipsa unui mod de joc casual sau a suportului pentru Kinect), Top Spin 4 fiind a



două „ratare” consecutivă a studioului 2K Czech, după mult mai mediatisatul Mafia II. Așteptăm (fără prea mare interes, ce-i drept) replica celor de la SEGA, cu alor Virtua Tennis 4.

■ Cosmin Aionă



La fel de „solid” ca-n realitate: Serena Williams

VERDICT LEVEL

- conține jucători de tenis reali
- multiplayer pe aceeași consolă
- mod de joc carieră reușit
- implementarea oribilă pentru PlayStation Move
- animațiile robotică
- nu ieșe în evidență cu mai nimic

PE SCURT:
Un joc dedicat în exclusivitate fanilor înrăutății tenisului de câmp.

6.3

Gen: Sporturi | Jocuri: PS3 | Prodător: 2K Czech | Distribuitor: 2K Games | Ofertant: GameStop | ON-LINE: www.level.ro

ALTERNATIVA SPORTS CHAMPIONS
Un joc în care controlul cu ajutorul PlayStation Move intră deosebit de bine în joc. Deși confine doar la tenis de masă, Sports Champions constituie o lecție despre cum ar trebui folosit motion controllerul Sony.

Avem de toate

Sunt oarecum pus în dificultate de faptul că nu am încercat până acum niciun alt titlu din această serie. Pe de o parte, obiectivitatea-mi crește, pentru că nu voi compara cu nimic și voi prezenta doar cum am simțit jocul, pe de altă parte, un iubitor al seriei are de pierdut pentru că nu voi fi în stare să-l spun dacă acest episod este mai cu moț (doar din punctul de vedere al gameplay-ului desigur) sau dacă-l va dezamăgi.

În ce privește jucătorul adevărat de golf... am câteva ore bune de minigolf la activ, dar nimic mai mult de atât. Aprecierile, chiar dacă educate, asupra simulării vor rămâne doar aprecieri. Pe de altă parte, alte golfuri electronice am mai încercat, ca cele din Wii Sports, respectiv Resorts, diferența dintre ele fiind posibilitatea de a folosi un MotionPlus. Ambele, chiar dacă sărăce în opțiuni, dezvoltă un gameplay excelent și pun în valoare impecabilă abilitățile remote-ului, respectiv ale addon-ului.

Primul lucru care te lovește când pornești acest titlu este abundența opțiunilor. Poate trăiam cu impresia, greșită, că golful este un joc simplu și am fost surprins, dar chiar nu mă așteptam să fiu întrebat încă de la început că de dificilă vreau să fie lovitura inițială (cu vreo 5 para-

metri de setat), ce unghiuri de filmare doresc în funcție de situație, cum să se facă măsurarea forței, dacă vreau un caddy (băiat de mingi care, în cazul golfului, de fapt îți căre crosele și îți dă sfaturi) vorbăreț sau nu etc.

Am crezut că am scăpat, dar nu... am stat cu soția peste o oră să ne creăm personajele. Poți modifica orice caracteristică îți trece prin cap, de la cearcăne (plus dimensiuni și umbre pentru ele) până la grosimea caposeelor. Bine că majoritatea echipamentului era blocat că altfel mai pierdeam și acolo câteva zeci de minute (mai târziu am aflat că crosele chiar influențează calitatea jocului și merită să investești în ele).

Pe lângă estetic, ești pus să plasezi și 4 puncte de experiență în funcție de preferință în dreptul: puterii de lovire, acurateței, recuperării (puterea de ieșire din situații complicate, iarba înaltă sau gropi cu nisip) sau a efectului (incredibil, dar există și funcționează impresionant cu MotionPlus). Urmând ca odată cu partidele să vină și experiența și să poți aloca alte puncte.

După toate aceste minunății, ești aruncat direct pe teren într-un turneu local de amatori. Caddy-ul te îmbătează și lovești. Cel mai probabil, nu o să câștigi, dar nici



MASTERS®



TIGER WOODS PGA TOUR® 12

12 MPH

CADDIE TIP

Hold B to Start Swing

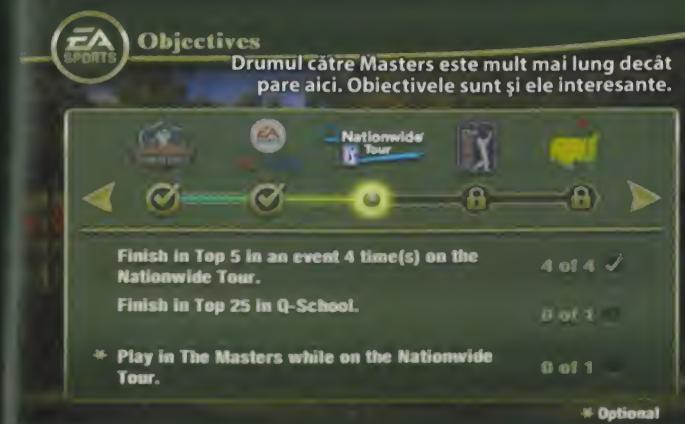
100%
FULL

Uitându-mă la pădure, îmi dau seama că nu am făcut nicio remarcă la adresa haremului tigrului. Sunt totuși de părere că EA a făcut alegerea înțeleaptă în a-i păstra numele în titlu.

445 YDS
SHOT 1

8.5 DRIVER
305 YDS
SHOT 1

mic nu este pierdut, poți încerca de oricăte ori să te clăsezi în primii 10 pentru a deschide drumul către campionatele mai mari. Odată ajuns în meniu (în sfârșit), o să te minunezi din nou. „Quick Play-ul” și „Drumul către Masters” nu sunt nici pe de departe singurele variante de joc. Mai poți selecta din „momente importante din cariera lui Tiger”, Cupa Președintelui, în care echipa SUA se ia la trântă cu restul lumii (poți alege orice parte), diferite moduri arcade ca One-Ball, în care aceeași mingă este lovită pe rând de jucători și câștigă cel care reușește să nimerească gaura (hmm...), mod care schimbă radical strategia de joc. Sau Battle Golf, în care persoana care „închide” prima o gaură poate lua o croșă din colecția adversarului pentru a-i împușca opțiunile de lovire. Mai avem: antrenament, Disc Golf (în care arunci cu discul în loc să lovești mingi), Mini Golf, numai pentru el să cumperi jocul, Mini-Games și Golf Party. Bineînțeles, instrucția nu putea lipsi și-l recomand tuturor pentru că mingea poate fi lovită în atât de multe feluri și sunt atâtea variabile de care trebuie să ții cont încă, dacă nu-ți sunt subliniate, nu o să reușești decât să te frustrezi în beznă în cadrul unui meci. Ceea ce mă duce la următorul punct.



Realitatea bate jocul

Întotdeauna am urât în jocurile sportive paleta prea mare de opțiuni în ce privește dificultatea. Având MotionPlus, am ales (înțial) cel mai mare grad de realism și, cu toate că dificultatea era setată pe „Normal”, mingile mi zburau în toate direcțiile sau deloc. Simularea „perfectă” în acest caz a cauzat gameplay-ului. Controlerul știe pe ce plan faci „swing-ul” (lovitura), că ai deviat, unghiul în care croșa lovește mingea, efectul. Lucruri de care chiar și un jucător profesionist s-ar încurca (cred) la început până să se obișnuiască cu noul control. La fel ca la biliard, și aici mingea poate fi lovită mai jos, mai sus, din diferite posturi (lucru care modifică traiectoria: razanță, cu boltă etc.), cu efect de ocolire, cu unghi sau cu rotație. Fără a mai lua în considerare vântul, înclinația și înălțimea ierbii. Iar când toate aceste variabile sunt luate în considerare, șansa de a lovi bine scade exponential.

Dacă mai folosești și un Balance Board... cu ajutorul căreia jocul va ști și cum îți miști picioarele...

Am până la urmă să activez câteva assist-uri, cum ar fi lovirea precisă și dreaptă a mingii în punctul indicat (de obicei în mijloc) și am ajuns să pot juca, chiar am și terminat campionatele pe primul loc, dar ceva s-a pierdut, am avut mereu impresia că am trișat. Aș fi preferat ca în cadrul „Drumul către Masters” să se facă o

trecere progresivă de la arcade către profesionalism, urmând ca Masters-ul să impună cel mai mare grad de dificultate și oprirea tuturor assist-urilor. Timp pentru a acomoda jucătorul era suficient, după 8 ore (în care mai mult am bărbăt) de joacă și două turnee terminante, în dreptul profilului meu scrisă 1% completed... E ciudat să critici un simulator pentru că e prea dur, aici însă e vorba de un joc unde distrația ar trebui să apară mai des de



EA SPORTS
HOLE 2
SHOT 1

către frustrarea. Alte plângeri nu remarcă decât în ce privește meniul, nu mereu productiv și grafica (chiar și cadrele pe secundă), care, în câteva momente... hai să spunem că Wii-ul poate mai mult chiar dacă în majoritatea timpului gameplay-ul te ține acolo și nu-ți dă timp să te gândești la asta.

Pe altă parte, PGA Tour 12 este cel mai complex joc de golf existent și cel mai puternic de pe Wii. Titlul îmbunătățește formula (din ce spune internetul) cu (în sfârșit) turneul „campionilor”: Augusta National Golf Club, cu un comentariu clasic făcut de cel mai cunoscut comentator de golf: Jim Nantz (se mai repetă el, dar nimic deranjant, oricum aici nu sunt atât de multe posibilități ca la fotbal ca să o poată da în bară/steag) și caddy-ul, care te poate ajuta cam în orice situație și, dacă ești de acord cu el, poate selecta automat pentru tine unghiurile la care

ar trebui să lovești, forță și crosa.

Deși nu pare, cel puțin la TV mi se pare un sport plăcut, golful etalat în acest joc este deosebit de interesant, te ține acolo și dă (dacă ai răbdare să-l înțelegi) dependență. Are multe momente în care presiunea crește tocmai pentru că totul ține de tine și de calcuile pe care le faci. Dacă faci „greșeala” să încerci și multiplayer-ul online (recomand doar după terminarea Masters-ului, jucătorul tău ar fi bine să aibă toate status-urile la maxim) și să te întărișă să mai și câștigi, s-ar putea să fi pierdut pentru societate pentru câteva luni.

PS. Diferențe între Wii și PS3? Apă PS3-urie Hașde și are un online mai complex, pe când Wii-ul vine cu Disc și Mini Golf. Alegerea vă aparține deși pentru mine și prietenii mei Mini Golful e sfânt.



VERDICT LEVEL

- Simulare perfectă
- Toate variabilele sunt luate în considerare
- Fără MotionPlus la fel de complex
- Înțeles, în unele momente
- Grafica mai puternică și îmbunătățită
- Gameplay-ul rulării când toate assist-urile sunt apărate

8.8

PE SCURT:

Ce mai complex joc de golf existent. Un omagiu adus unui sport mult mai complex decât am trebuit la prima vedere.

Gen: Simulare Sport. Producător: EA. Distribuitor: EA. Ofertant: Disc, ON-LINE.

ALTERNATIVA WII SPORTS RESORT

Cu mult mai puține variabile și un start în joc imediat, Wii Sports Resort rămâne preferatul pentru cei care se joacă golf (fără să fie Disc Golf).



LEGO STAR WARS III

THE CLONE WARS

Când am jucat LEGO Indiana Jones 2, puteam să jur că Traveller's Tales dă semne de oboseală și am început să mă îndoiesc de viitorul seriei care a început atât de bine. Însă anul 2010 ne-a adus un LEGO Harry Potter care a demonstrat că Forța încă e puternică în Traveller's Tales, chiar dacă acum sunt la al optulea joc din seria LEGO (al nouălea, LEGO Pirates of the Caribbean, e pe drum și cred că va ateriza în redacție luna viitoare). Așadar, am așteptat LEGO Star Wars III: The Clone Wars cu sufletul la gură, ferm convins că Indy 2 a fost doar un mic accident nefericit.

Având în vedere că sunt și eu la al șaselea review LEGO Blockbuster, nu voi insista asupra elementelor comune, care au rămas la fel de apetisante ca la început.

Cutscene-urile amuzante (chiar dacă nimic nu va egala momentul "Luke, I am your father" din LEGO Star Wars 2, parcă The Clone Wars m-a făcut să râd mai des și mai puternic), puzzle-urile inteligente, goana după studs, placerea de a „demonta” decorurile bucătă cu bucătă, febra explorării, toate acestea se regăsesc și în al treilea titlu LEGO Star Wars și sunt la fel de apetisante ca în prima zi. În plus, vă puteți bucura de joc chiar dacă nu suportați serialul de animație care i-a dat nume. Eu am lăsat bătă serialul după primele două episoade, dar jocul m-a prins din primele minute și n-am reușit să mă despărțe de el până nu l-am terminat.

Hub-ul central, o navă a Republicii de unde veți selecta misiunile, este imens (cel mai mare de până acum)



Pe aici nu se trece!





SPACECHEM

Chimist, cauț planetă nouă

Ma luat dracu', uități-vă la poze și imagini - vă că trebuie să explică ce se întâmplă în acest joc. Apoi, uități-vă la notă și încercați să dați o aură de demențial peste explicații. Fu... Kung Fu. Trebuie să subliniez de la început că sunt un geek, în sensul că-mi plac mai mult decât majoritatea tehnologia, IT-ul, filmele, SF-ul, fotografia, arta, fizica, mecanica, chimia, biologia și aşa mai departe. Iar titlul aici de față îmbină foarte obsesiv căteva din științele de mai sus. De fapt, am auzit de el de la un prieten: „Ai văzut că a ieșit un joc așa cum îți doare? În care poti să creezi și să modifici molecule?”. Nu te cred!

Așa am devenit noul angajat al SpaceChem, o companie care a revoluționat lumea chimiei cu reactoarele ei în care poți provoca reacții controlate. Înginer chimist al anului 2800+ în drum spre Sernimir II, planeta pe care voi face instrucția. Un reactor normal vine cu două telemانipulație care se vor plimba independent unul de celălalt pe traseele date (de tine). Trasee pe care vor activa și executa anumite funcții (date tot de tine). Cel mai simplu traseu imaginabil este cel în care transportă o moleculă prin generator, din zona de intrare, în zona de ieșire. O translație fără niciun efect asupra structurii moleculei (prostească din punctul de vedere al reactorului), dar care explică foarte bine baza

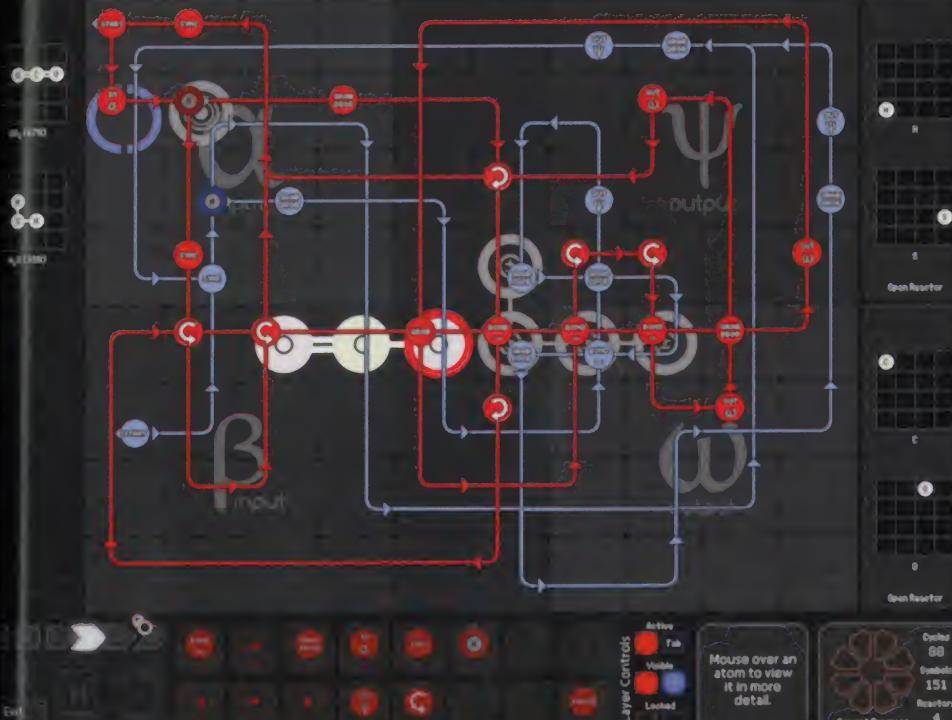
a ceea ce trebuie să facă un chimist spațial. Astfel, unde la începutul traseului, trebuie aruncată comanda care lasă o moleculă să intre în reactor, urmată de o prindere (grab), plasată exact deasupra locului în care moleculă își face apariția (loc cunoscut dinainte), generatorul nu este un loc al reflexelor, de fapt, după ce pornești reactorul, nu poți decât privi și reveni pentru a mai schimba una-alta dacă observi că ceva nu merge). Odată prinșă, moleculă este cărată de manipulator până când întâlnesc o nouă comandă. În acest exemplu, până la zona de output/ieșire a reactorului, unde funcția „eliberare” (drop) își va intra în drepturi. Cum coloarea moleculelor între ele produce erori, imediat după ce moleculă a fost eliberată, pe traseu ar trebui amplasată funcția care cere reactorului să dea afară moleculă rezultată (în cazul nostru, pro-

tesc, mă repet, aceeași). La sfârșit, pentru că ne aflăm într-un reactor (și nu într-un sistem deschis), ar fi bine să închidem circuitul (traseul) pentru a crea un infinit de molecule dorite.

Asteroid, ofer reactor stricat

De aici totul explodează. Vă puteți imagina și singuri cum ce va trebui să „desenăți” dacă, să zicem, vi se dă un imput diferențiat pe zone (reactoarele normale au

Alci m-am încăpățanat să descompun moleculele de dioxid de carbon și hidrogen sulfurat în părțile lor componente, cu ajutorul unui singur reactor. Mi-a luat peste 6 ore pentru a ajunge la o concluzie. Satisfacția, drumul, cunoștințele acumulate au făcut însă să merite fiecare minut.



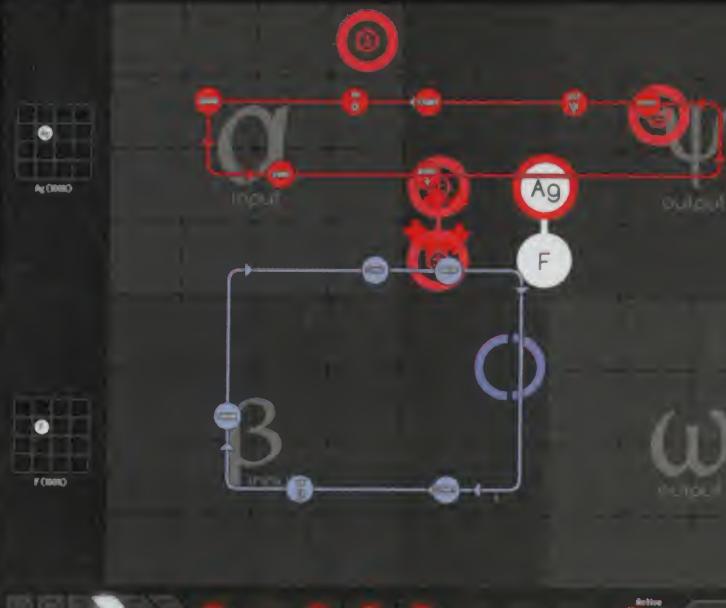
nu O-O, cum am crede la prima vedere) cu un singur imput de oxigen (O=O) și hidrogen (H-H) și vi se cere să creați apă oxigenată (H-O-H)? O durere plăcută de cap parcă vă apucă, nu? Dar dacă unul dintre imputuri introduce doi atomi/radicali/ molecule diferite cu variație 34%-66%?

Sateliț, schimb rezervor cu pompă oceanică

Bineînțeles că o variație pe aceeași temă ar devine repede plăcătoare, dar jocul nu se termină aici. Deșul de repede ajungi să te afirimi ca inginer de creație (asta dacă te duce mintea și/sau ai răbdare să treci de primele niveluri - jocul e nemilos) și îți sunt date pe mână mai multe reactoare. Înțeles, ajungi pe o planetă săracă, pe care reactoarele sunt stricte (nu pot decât îmbina sau dezbină atomi/molecule) și trebuie să te ajuti de ele cum poți. Afli astfel că atomii/moleculele care intră în reactoare nu vin de nicăieri, ele vin pe țevi de la hidrocentrale, pompe, filtre și tot felul de alte nebunii. Țelul este umplerea unor containere (cu cerințe fixe) cu ajutorul unui anumit număr de reactoare și în cât mai scurt timp (deși, dacă



Am încercat rezolvarea acestei dileme cu doar 4 reactoare. A fost prea mult pentru mine.



Niciodată, până acum, nu am simțit că devin mai inteligent în mijlocul unui joc. O simplă moleculă de fluorură de argint. Frumos!

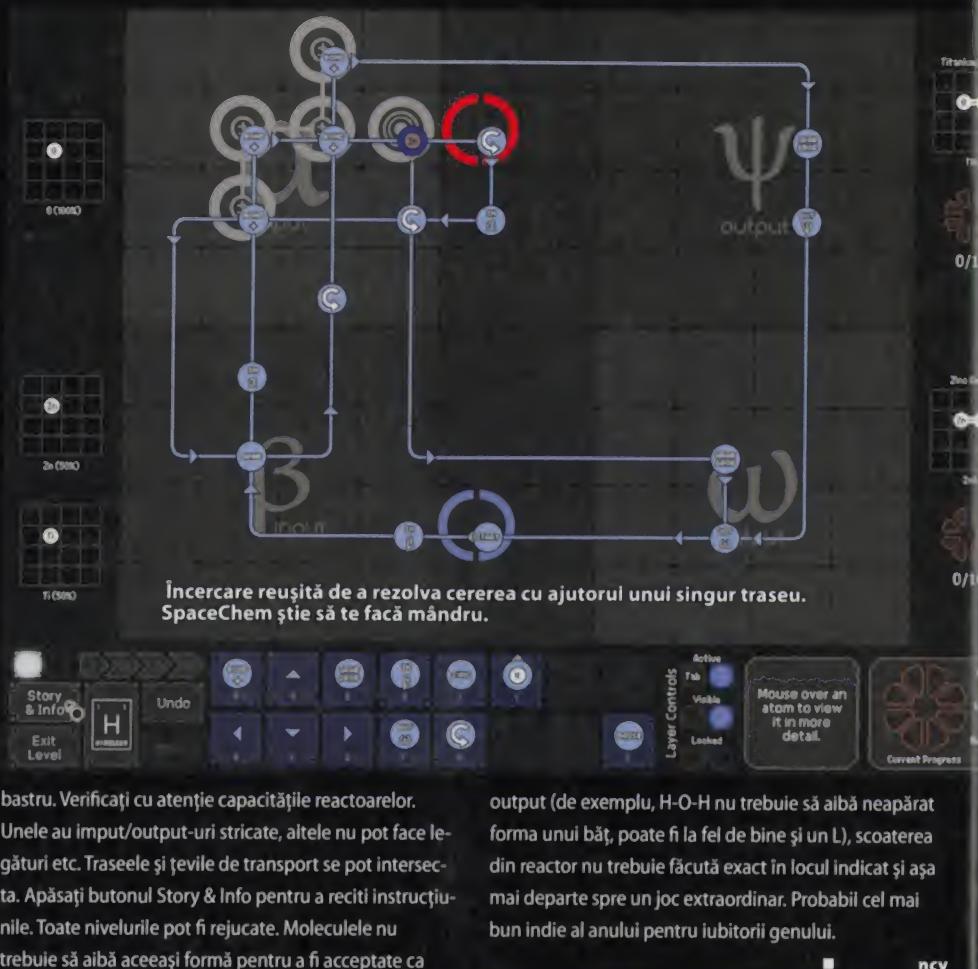
(O=C=O) și hidrogenul sulfurat (H-S-H) în acid sulfuric (H₂SO₄ - care arată atât de complicat încât nici nu-l pot „scrie” aici). Titlul plusează, astfel, cu un nou tip de puzzle pentru că aranjarea reactoarelor și a țevilor de transport se va dovedi, de multe ori, complicată. și câștigă admirarea tuturor cu această viziune de ansamblu perfect funcțională. De sus, poți vedea cum moleculele sunt aruncate pe țevi de mașinăriile extractoare/producătoare, cum reactoarele (setate de tine) descompun și dau și ele mai departe, cum compun la loc, cum aruncă în reciclatoare și cum umplu cargouri/cisterne/containere. Un dans chimic vizual extraordinar care va însemna, când totul funcționează pentru cine a ajuns până aici, mult mai mult decât tot ce oferă un shooter, de exemplu.

Deși libertatea de exprimare și constrângerile la care te vei supune (rezolvarea din cât mai puține reactoare, fără pierderi etc.) sunt suficiente pentru a te ține acolo săptămâni întregi, producătorii nu s-au opri aici (pe lângă căteva funcții speciale care-ți vor mări exponentul posibilitățile, ei au venit și cu porțiuni de tower defence). Astfel, se poate întâmpla ca un utilaj scăpat de sub control să pună în pericol baza. Pentru a-l opri, ideea ar fi umplerea peste limită a unor rezervoare cu gaz volatil. Aici vei pune în practică tot ce ai învățat pentru că trebuie să coordonezi producția efectivă a gazului, viteza de producție și așezarea în teren. Niveluri magnifice și grele.

Pierdut eroare. O declar nulă

Jocul are o singură bubă, elementul adventure, o componentă care nu ar trebui să existe după părerea mea în acest univers științific. Mai mereu, dificultatea sporește nenatural, din simplul motiv că nu îți este explicat clar ce poți face cu unelele oferite. Pentru unii poate e un bonus să stai să experimentezi, dar pentru mine a fost mai mereu frustrant să văd că funcția/componenta „x” nu funcționează cum am crezut, dar mai ales, că nu știu să o folosesc. O enciclopedie ar fi fost perfectă, deși nu e rău nici așa. Dacă vă blocați și experimentarea nu pare că vă ajută, aruncați un ochi peste rândurile următoare, în care dău câteva sfaturi. Atenție însă, multe din propoziții pot fi și spoiler-e dacă sunteți de părere că și partea de „explorare” a jocului trebuie încercată/experimentată:

Citii toate descrierile, traversați cu atenție toate tutioralele, dați clic dreapta pe toate componentele jocului și experimentați cu opțiunile găsite acolo. Locul de start, de exemplu, poate fi mutat oriunde și poate fi „forțat” să plece spre orice direcție. Funcția de grab/drop poate fi setată doar ca grab sau doar ca drop etc. Jocul are funcții infinite (perfecte) de undo și redo, folosiți-le cu încredere, puteți de asemenea selecta tot sau pe porțiuni/culori, muta sau șterge toată selecția, ascunde sau bloca o culoare. Traseele (roșu-albastru) sunt total independente unul de celălalt. Traseul roșu (de obicei amplasat în partea superioară) poate cere atomi/molecule și din partea inferioară a reactorului fără probleme, funcția out funcționează și ea oriunde, la fel și invers, în cazul traseului al-



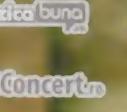
bastru. Verificați cu atenție capacitatea reacțoarelor. Unele au imput/output-uri stricte, altele nu pot face legături etc. Traseele și țevile de transport se pot interseca. Apăsați butonul Story & Info pentru a recita instrucțiunile. Toate nivelurile pot fi rejugate. Moleculele nu trebuie să aibă aceeași formă pentru a fi acceptate ca




106.2 FM
Inimă ta bate ROCK?


RL
Romania Metal


24-FUN
LEVEL


muzica buna


ELEVATE


RockaRolla


Radio LYNX

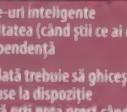

dark tranquillity
19 MAI 2011
BUCURESTI

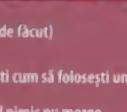

THE SILVER CHURCH



VERDICT LEVEL

 puzzle-uri inteligente

 dificultatea (când ști ce ai de făcut)

 dă dependență

 câteodată trebuie să ghicesti cum să folosești unele puse la dispozitie

 și înțelegeți că ești prea prost când nimic nu merge

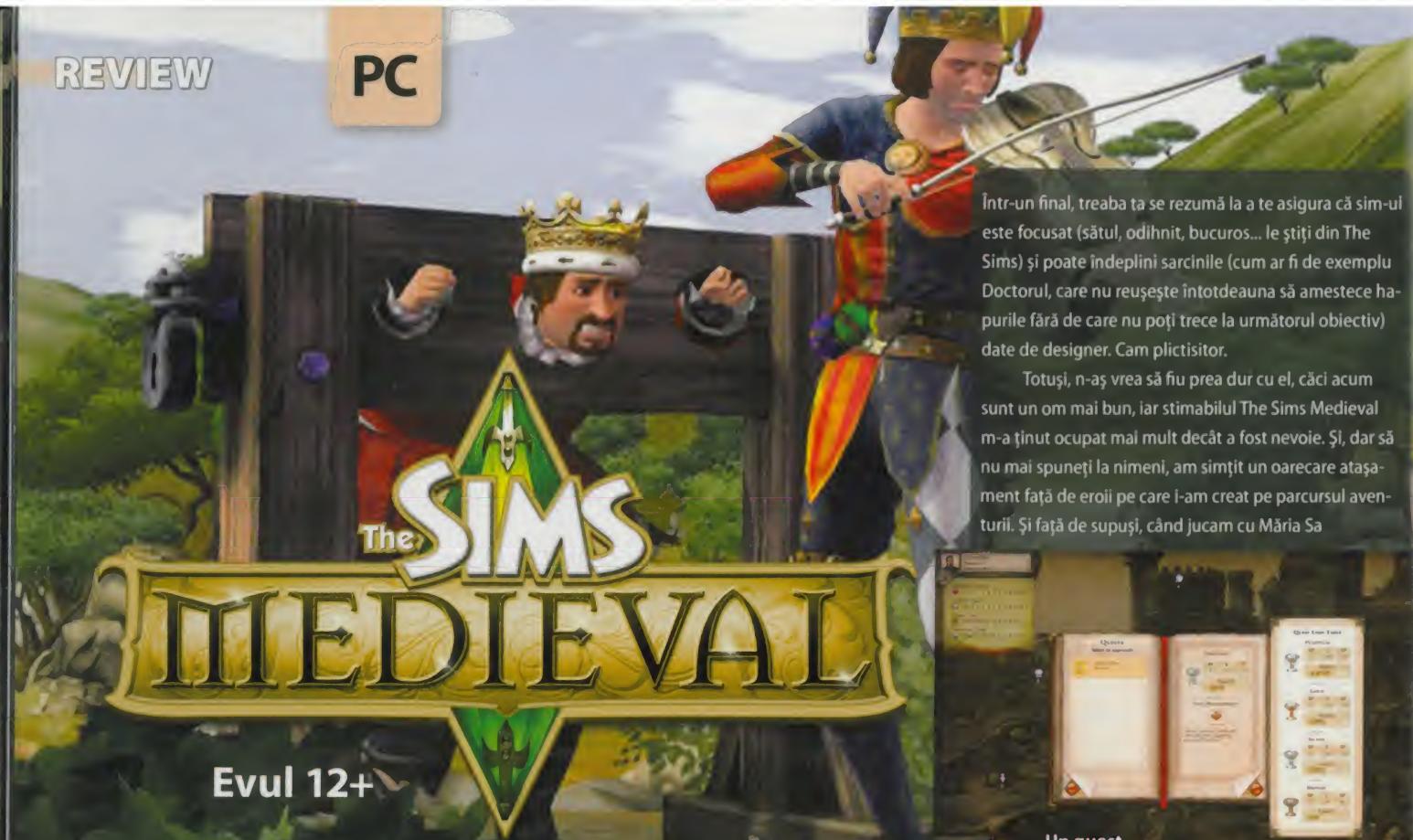
PE SCURT:
 Un puzzle diferit de tot ce am încercat până acum. Dificultate sporită, satisfacții pe măsură, brainstorming. Merge în fereastra și te așteaptă oricăr, de fapt un traseu poate fi construit și peste zile.

9

Gen: puzzle Producător: Alkonost Industries Distribuitor: Alkonost Industries
 Oferta: www.alkonost.com ON-LINE: www.level.ro/levelmagazine
 CERINTE MINIME: Procesor Intel Pentium 4/3.2 GHz / AMD Athlon XP 2000+ / Memorie 128 MB / Placă video 64 MB

ALTERNATIVA LEMMINGS REVOLUTION
 Într-un mod crudat, în câteva situații, SpaceChem mi-a adus aminte de Lemmings. Poate sincronizarea stopper-elor, poate modul liniar de a găsi puzzle-urile. Nu îmi dau seama clar. Oricum, titlul de față nu seamă nici cu nimic altceva.

www.level.ro



Evul 12+

Întotdeauna mi-am dorit să joc un simulator de trai medieval. Primul Sims m-a adus mai aproape de în-deplinirea visului și mi-a oferit un simulator de trai. Modern, deci l-am ocolit până acum doi ani, când am hotărât să devin un om mai bun, să renunț la prejudecăți și ipocrizie (ca în reclama cu Tinerama, minus cheile zornătoare). Racist nu sunt, mănânc tot ce mi se pune în farfurie, sunt dolofan, port ochelari, pe vremuri învățam de rupeam... am rămas doar cu ceva măruntișuri la care nu vreau să renunț, cu o alergie la Apple și The Sims. Cum n-am avut bani de iPhone (să devin un om bun și trendy în același timp), am dat dublu clic pe icona cu The Sims 3. Am văzut că e bun și, după câteva zile, am zis, „E bun!”. N-am făcut-o pentru a fi răsplătit. Satisfacția spirituală pe care doar un concert nocturn în cimitir și aplauzele stațiilor și-o pot oferi mi-a fost îndeajuns. Dar am primit un bonus sub forma lui The Sims Medieval.

Medieval și neliniștit

Care bonus nu e exact ce m-am așteptat. În loc să fie un The Sims plasat într-un decor medieval (fără Ciumă, Inchiziție și Ruguri, care ar fi adăugat fiecare câte doi ani bătuți pe muchie la limita de vârstă și jocul n-ar fi văzut lumina zilei veci pururea), The Sims Medieval a deviat de la formula clasică și ne aruncă într-un mediu controlat, unde un tătău binevoitor și invizibil ne va ghida pașii intru propășirea păcii medievale și înflorirea regatului multilateral dezvoltat. Să vă explic. La început a fost Castelul. și Avokalips Pashunoiu, tată stăpânitor pes-te un regat golaș pe care tu, jucătorul, va trebui să îl decorezi cu clădiri, meseri și meseriași. Cum? Rezolvând quest-urile.



E medicină, nu tortură

Într-un final, treaba ta se rezumă la a te asigura că sim-ul este focalizat (sătul, odihnă, bucuros... le știi din The Sims) și poate îndeplini sarcinile (cum ar fi de exemplu Doctorul, care nu reușește întotdeauna să amestice hăpurile fără de care nu pot trece la următorul obiectiv) date de designer. Cam plăcitor.

Totuși, n-ăs vrea să fiu prea dur cu el, căci acum sunt un om mai bun, iar stimabilul The Sims Medieval m-a lăsat ocupat mai mult decât a fost nevoie. Și, dar să nu mai spună la nimenei, am simțit un oarecare atașament față de eroii pe care i-am creat pe parcursul aventurei. Și față de supuși, când jucam cu Măria Sa



Un quest



Tintă, predă-te!

Pashunoiu. Unele quest-uri sunt amuzante și destul de interesante atunci când ești în criză de idei pentru pierdut timpul. În plus, jocul are potențial. Iar dacă nu aș cunoaște obiceiul industriei (se pare că n-am scăpat de TOATE prejudecățile), mai că aș îndrăzni să sper că potențialul va fi exploatat. Șapte juma și ne vedem la următorul expansion!

cioLAN

VERDICT LEVEL

PE SCURT:

Înțelesul medieval pe care mi-l închipuiesc eu, dar e bunul la plăcerea. Așteptă o reducere.

7.5

ALTERNATIVA THE SIMS 3

Dacă vreți libertate, rămăneți la The Sims 3. Dacă vă plac televiziunile medievale, schimbați pe Canalul Medieval.



Derulare în Spațiu

(traducere, Irina Nistor)

Nu știu foarte multă germană, dar din căte îmi amintesc eu, Zeit înseamnă timp (Halt! Hammerzeit!). Să nu înțelegeți că acesta ar fi al doilea joc din seria Zeit, ci că e timp la pătrat. Pentru că... e... cu călătorie în timp și... Nu știu fizică.

Zeitgeist 2

Sau, mă rog. Pe alocuri. Primul lucru pe care-l obțin la Zeit e că este... cum să spun? Abstract. Da, în teorie, și pe coperta jocului e o navă spațială și jocul arată exact ca un arcade side scroller clasic cu nave și pac-pac. Stilul artistic al jocului, însă, poate indica ori o navă călătorind prin spațiu, o fantomă împușcând cu ectoplasmă alte fantome sau un submarin miniatural omorând virusi prin sistemul circulator al cuiva. Nimic nu e foarte bine definit. Aceasta, însă, nu e neapărat un lucru rău. Nu pot să explic de ce, dar funcționează.

Desigur, pentru atâtă lucru poți intra să te joci orice joculeț în flash gratis pe internet în loc să dai 10 euro pe Steam. Așa că Zeit se laudă cu „un sistem inovator de călătorie în timp”. În primul rând, Zeit are doar un tip de muniție: punctele de viață. Viața jucătorului scade cu fiecare glonț trăs, cu fiecare coliziune și cu fiecare inamic care reușește să treacă prin stânga ecranului și crește cu fiecare inamic distrus.

Problema e că de multe ori valurile de nave vin pe mai multe fronturi și e imposibil să le distrugi pe toate... fără a încălca legile fizicii. Călătoria în timp funcționează

în felul următor: pe măsură ce avanzezi prin nivel, acumulezi secunde (o zecime de rewind per secundă reală); în momentul în care dai timpul înapoi, se creează o „umbără” la care repetă toate acțiunile pe care le-ai făcut, așa că în timp ce umbra ta omoară din nou inamicii din partea de sus a ecranului (și primește puncte pentru asta), tu poți să te ocupi de cei de jos. Mai există două bonusuri asociate cu călătorie în timp. Unul care cere să fi în același loc în care erai în momentul în care ai inceput rewind-ul (Perfect Time Travel) și altul care lansează o undă de soc în momentul în care îți omori propria umbără, omorând tot ce e pe ecran.

Deci. Sistemul „nemaivăzut în altă parte” se bazează pe premsa unei alte versiuni întunecate a protagoniștului care repetă acțiunile acestuia și îl ajută să ajungă la destinație. Mie-mi sună similar cu Prince of Persia: Warrior Within. Am menționat că distribuitorul jocului e Ubisoft.

Sieg Zeit

Cam asta ar fi de zis... nu e un joc din cale afară de complex. Mai sunt power-ups de care nu am menționat,



dar sunt doar de două tipuri: viață și secunde.

Modurile de joc sunt multe la număr, dar nu au diferențe foarte mari. Există o campanie, un mod arcade, unul de survival, unul cronometrat și aşa mai departe.

Și ca o chestie în plus... mi se pare că jocurile din ziua de azi au cerințe enorme de sistem indiferent cum arată. Dar, cu toate acestea, stilul grafic și atrăgător, muzica e antrenantă, controlul e simplu și nu e un mod rău de a petrece 10 minute de relaxare între 20 de ore de Dragon Age 2, dar nu știu dacă merită 10 euro.

Cred că s-ar putea să cheltuiesc prea mulți bani...

Paul Policarp

VERDICT LEVEL

PE SCURT:

Zeit e o metodă foarte eficientă de a elibera timp dacă aveți 10 euro sau 800 de Microsoft Points de aruncat în direcția lui.

8

ALTERNATIVA JETS 'N' GUNS

E doar o jocătoare și alternativă valabilă pentru un Shoot'em up pentru pe cca 150 de lei. Jocul este foarte simplu și amuzant, însă nu are multă înțelegere și este doar o jocătoare.

FIGHT★NIGHT CHAMPION

REBUILD LEGEND

- WEIGHT CLASS **HEAVYWEIGHT**
- SELECT BOXER **EVANDER HOLYFIELD**
- STANCE **ORTHODOX**
- STYLE **SPEED**



Pupă salteaua!

Boxul nu este un joc care se bucură de popularitate în rândul producătorilor de jocuri. Nu mulți sunt cei care se aruncă în vîrtejul acestui tip de joc, mai ales dacă nu au și un pic de experiență.

Singurii mai curajoși sunt cei de la Electronic Arts, dar este posibil ca ei să o facă și din ambiție, deoarece sunt cea mai mare companie producătoare de simulatoare sportive și ar fi păcat să nu se occupe și de acest sport de domni jucat de animale. Fight Night Champion este cel de-al cincilea joc al unei serii glorioase de jocuri cu și despre box. Acest Fight Night Round 5 sau Fight Night Champion, cum a fost botezat cu puțin înainte de lansare, este cel mai bun joc al seriei, chiar dacă nu este la fel de revoluționar ca cel de anul trecut.

Dacă mai jinești minte, FNR4 a fost jocul care a schimbat fața jocurilor cu bumbăcelă. S-a renunțat la

moment în care o asemenea lovitură ar fi fost decisivă, dădeal cu orice altceva care lovea garda adversarului sau dădeai complet pe lângă. Ca să nu vorbesc despre timpul necesar pentru a le învăța pe toate, curba de învățare fiind incredibil de lungă. Un jucător de ocazie nu ar fi putut niciodată să joace jocul măcar la jumătate din potențialul său.

Buturuga mică...

... face jocul mai bun. Luând în calcul problema pusă de modul complicat în care se controlau și aplicau loviturile în FNR4, cei de la EA au lucrat la gameplay și au făcut totul mai ușor. Să nu înțelegi greșit. Nu au simplificat jocul, ci au făcut în așa fel încât, păstrând multitudinea de lovitură, ele să fie mai ușor de aplicat. De data



VERDICT LEVEL

8

PE SCURT:

Oară cel mai bun joc cu box al momentului. Mai ales că este și singurul. Deosebit de recomandat celor care vor să se lupte orbește, deoarece Ai-ți excelent și îl exploatează lipsa garzii la maxim. Flash knock-out-urile sunt cele mai de temut lovitură care apar chiar când domini clar meciul și te lași pe tămpă.

ALTERNATIVA

Din defensivă pentru noi, Fight Night Champion este singurul joc cu box care merită să pui mâna. Singurul care ar putea să se compare este predecesorul său, Fight Night Round 4, dar având în vedere că Champion este versiunea îmbunătățită și rezervată, nu are nicio rost să te apuci de el.

aceasta nu mai trebuie să sucești în cinci feluri stick-ul analog pentru o singură lovitură, ci o simplă mișcare într-o direcție va da un tip de pumn. Aplicând modifier-e prin shoulder buttons, acea lovitură se poate transforma în cu totul altceva, dar acum totul este mult mai logic. Știi în orice moment ce și cum da, fără a mai greși doar pentru că o faci în grabă, într-o fracțiune de secundă, iar despre asta e boxul. Lovitura potrivită în microsecundă potrivită. Iar într-o microsecundă este foarte greu să faci mișcările potrivite cu care am fost puși față în față la lansarea lui FNR4. Despre asta este vorba în Fight Night Champion, despre mici tweak-uri în controlul jucătorului, oferindu-ne un gameplay cu mult îmbunătățit și mult mai ușor de folosit.

Pe lângă acest mod de control îmbunătățit, EA a lucrat și la atmosfera jocului, căci asta era ceea ce-l lipsea predecesorului. Un morcov care să fie permanent în fața noastră. Și lătă că au introdus o poveste ce face jocul mai ușor de digerat. Nu ne mai batem cu un nimeni care încearcă să-și facă un nume. Acest nimeni primește un nume, o față și o viață. Un pușcăriș negru se luptă în părnei pentru supraviețuire. Se luptă în ring și căstigă, se luptă în afara ringului și și-o lă de la naziști fasciști albi și tatuati. Bineînțeles, eroul jocului este nevinovat și a ajuns după gratie doar în urma mașinajurilor unor polițiști coruși. Înreg jocul este un flashback și flashforward în timp, în care vedem cum Andre Bishop și-a făcut un nume în lumea boxului cu patru ani înainte de a intra închisoare și cum supraviețuiește în lumea oribilă a penitenciarelor americane.

■ Koniec

dealmania

Împreună cumpărăm mai ieftin!

Discounturi de până la 90%, numai pe Dealmania!

Pe Dealmania descoperi în fiecare zi un pont cu discounturi de până la 90%: restaurante, baruri, saloane de înfrumusețare, spa, shopping, evenimente, divertisment, hoteluri, servicii și multe alte oferte grozave. Dealmania promovează doar ponturi alese pe sprânceană de care poți profita instant împreună cu prietenii tăi.

Noi negociem cele mai bune discounturi, de până la 90%, pentru ca tu să poți profita de ele instant. Abonează-te acum la newsletterul Dealmania și din 15 aprilie vei avea acces la cele mai bune ponturi.



Din 15 aprilie intră pe www.dealmnia.ro și descoperă ofertele zilei.

Dealmania.ro se lansează în următoarele orașe:

Alba Iulia, Arad, Baia-Mare, Bacău, Bistrița, Brăila, Brașov, București, Cluj, Constanța, Covasna, Craiova, Deva, Galați, Iași, Oradea, Ploiești, Pitești, Rm. Vâlcea, Sibiu, Suceava, Tg. Mureș și Timișoara



Pentru câteva
hărți în plus

CALL OF DUTY BLACK OPS FIRST STRIKE

Lansat oficial pe 1 februarie 2011 în exclusivitate pentru Xbox 360, iar la scurt timp după aceea pentru PlayStation 3, primul DLC pentru jocul Call of Duty: Black Ops și-a găsit într-un final drumul și către platforma care a consacrat seria, prin Steam. Mai exact, pe 25 martie 2011. Astfel, pentru suma de 14 euro, First Strike pune pe tavă cinci hărți noi - una care ne îmbie cu o nouă experiență zombie și patru dedicate pac-pacului cu care ne-a obișnuit deja în zona online. Un preț cam piperat ar spune mulți, însă First Strike pare să fi generat de suficient de mulți bani pentru a netezi calea unui al doilea DLC intitulat Escalation, asemănător din punctul de vedere al conținutului, la același preț și disponibil începând cu data de 3 mai 2011. Dar până una-alta...

Strike One!

Incepem cu Berlin Wall, harta care ne întâmpină cu o sumedenie de clădiri părăsite, străduje și ziduri, dar

mai ales Zidul Berlinului, așa cum ar fi arătat el dacă ar fi fost gazda unui mic conflict armat între ruși și americani, cândva, în plin Război Rece. și cum clădiri multe înseamnă ferestre și mai multe, n-ar trebui să vă mirați dacă picați ca secerări ori de câte ori vă avântați în cîmp deschis, pentru simplul motiv că harta, prin designul ei, pare să încurajeze statul la pomană. Pe de altă parte, nici pomanagiul nu este scutit de gloanțe, pentru că imediat ce fereastra de la care a tras este descoperită, are toate șansele să se transforme într-o țintă sigură. În ultimă instanță, se poate salva sărind prin gearnă, însă linia de susținere a sărindului poate fi de scurtă durată dacă areză în față uneia dintre turelele automate ce păzește anumite zone de pe harta. Turelele cu pricina dău de



Schimb de replici la Zidul Berlinului



Când patru se ceartă, al cincilea scăpă



Hopaaa, ghici cine are nevoie de un dentist!



Un meci disputat, dar nu pe gheață

Am lăsat pentru final harta Ascension, cea mai consistentă felie din DLC-ul First Strike. Harta este imensă, iar misiunea jucătorilor este aceea de a supraviețui valurilor de zombie ce atacă din toate direcțiile, sărindu-ți în cap prin gearnă sau de la bal-

coane, în maniera cu care ne-au obișnuit deja. Iar ca să facă treba mai interesantă, producătorii au inclus o serie de nouăți în peisaj, cum ar fi noi jucării aducătoare de liniște și pace morților via, foarte agitați din fire. De exemplu, două tipuri noi de grenade – prima declanșează o gaură neagră ce distrage atenția zombeilor care stau să-ți sără la beregată, iar a doua este un soi de imitație a celebrei păpuși de proveniență rusească, Matroska, care declanșează mai multe explozii succesive după ce a fost aruncată. În acest fel, putem elimina cu succes mai mulți zombie în același timp. Noile abilități, dar și armele ce pot fi îmbunătățite adăugă noi moduri interesante de a distrugere turmele de nemorți și maimuțe turbate, iar capanele ce par să păndească la tot pasul întrein cu succes o atmosferă și așa foarte tensionată. Fără să exagerez, noua experiență zombie este excelentă.

Acestea fiind zise, îmi vine greu să recomand First Strike la prețul actual. Pentru 14 euro primiți patru hărți de caft clasic și o hartă zombie, singura cu adevărat deosebită și o experiență de durată. Dacă vreți să cumpărați DLC-ul pentru celelalte patru, nu vă recomand să-l achiziționați la prețul actual. S-ar putea să merite, dar numai dacă îl vreți pentru Ascension.

KIMO



CALL OF DUTY
BLACK OPS



MAGICKA VIETNAM

Unul dintre cele mai mărețe momente din Magicka a fost atunci când am primit propriul meu M60. Pe care l-am ratat la primul playthrough pentru că un sat în flăcări mi s-a părut mult mai interesant decât o mitralieră de companie într-un joc cu vrăjitorii. Vîta ce sunt! Am trăit clipe minunate împreună și mai că am vîrsat o lacrimă atunci când, după o confruntare crâncenă cu hoardele nihiliste ale abisului, am reușit să mor de vreo cinci ori, dar mi-am recuperat mitraliera doar de patru ori. Ca să scurtăm povestea, căci spațiul e limitat, armele de foc sunt cool, iar când un designer de la Arrowhead a observat că testerii nu se mai despărțeau de mitralieră și oamenii se distrau ca în zilele bune ale Cannon Fodder-ului (credeți că n-am observat cui i se plătește tribut în primele secunde din

trailerul de lansare?), a înflorit ideea șmecheră a unui DLC cu tema Vietnam.

Fortunate goblin

Am zis că armele de foc sunt cool? E adevărat, cu o singură mențiune: doar atunci când dușmanul are arc. Dar aici suntem în Vietnam, nu în coloniile engleze din Africa, deci în DLC toată lumea are pușcoace. Nu știu cum, dar parcă M60-ul își pierde din sex-appeal atunci când goblinul a schimbat scândura cu un cui pe un mor-tier rusesc. Și te bombardează de dincolo de ecran. Așadar, oricât ar fi de apetisantă ideea de a infrunta comunismul cu propriile sale arme, vrăjeala și Kalash-ul, nu v-aș recomanda să încercați Vietnamul în single. L-am intors pe toate părțile, m-am uitat la el din toate



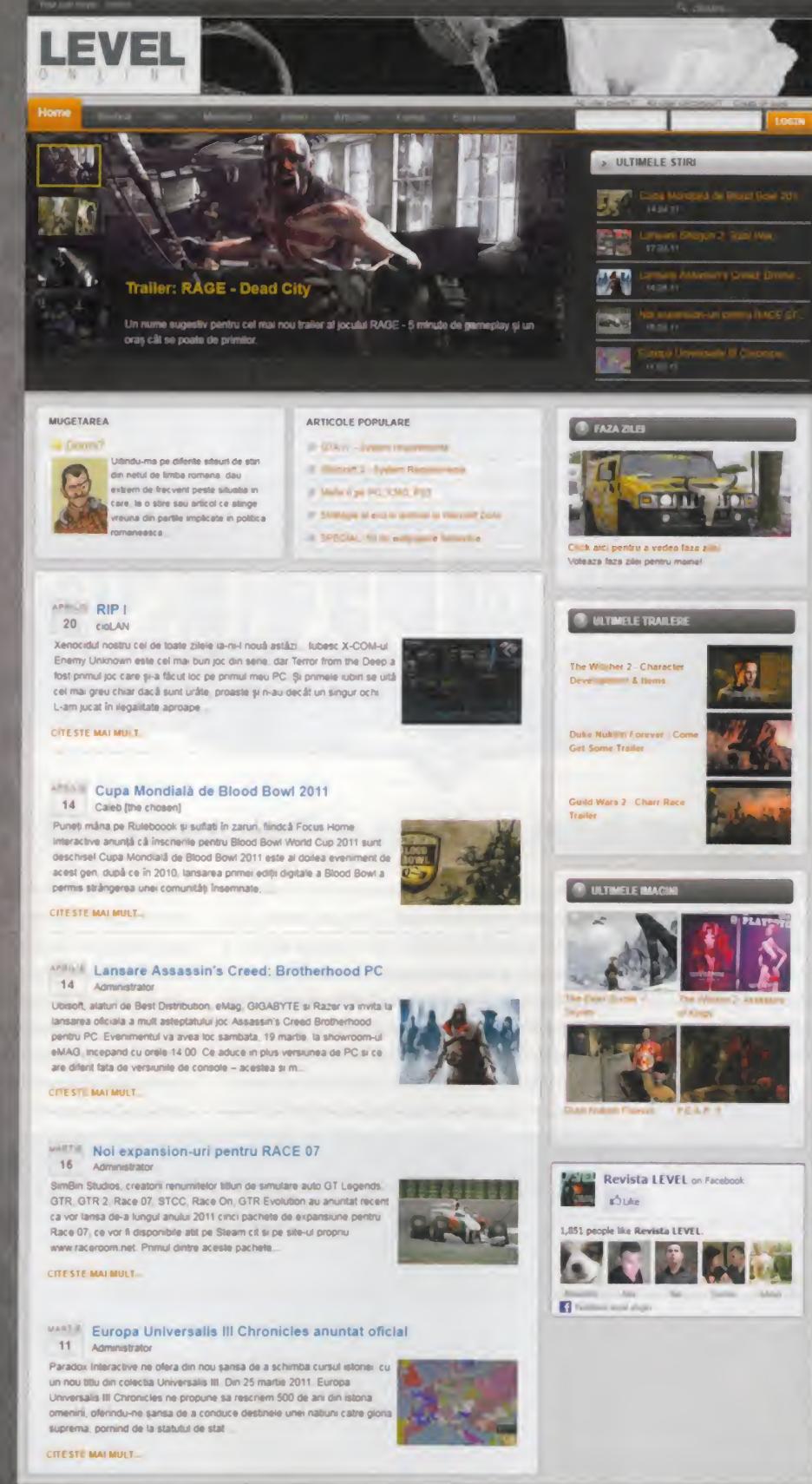
direcțiile, dar, având în vedere că Magicka costă 10 euro și oferă de cel puțin patru ori mai mult conținut, am ajuns la aceeași concluzie pe care au tras-o și americanii după câțiva ani de răzbel. Vietnamul e cam scump pentru ce oferă. Și devine frustrant rău când hălăduiești prin junglă de unul singur fără putință de a (te) salva (nu poți salva progresul, dacă mori, o ieș de la capăt). În altă ordine de idei, dacă plănuiai să îl cumpărați pentru single player, nu vi-l recomand. Un challenge map și o nanocampanie (în care va trebui să distrugăteți câteva depozite de muniție, să eliberați) foarte dificilă în single player (căteodată trece granița frustrării) pentru cei solitari nu prea merită jumătate din prețul jocului original, chiar dacă ajungi să îl salvezi pe Rambo din lagăr (eu i-am turnat napalm în cap din gresală).

Pe de altă parte, și aici jungla cea mohorâtă redevine roz, lângă pălăriile vândute de Valve și hărțile celor de la Activision, cei cinci euro ai Vietnamului par o nimică toată. A, și încă o chestie foarte importantă care schimbă datele problemei, doar gazda unui joc multiplayer trebuie să dețină *Magicka: Vietnam*. Restul de trei jucători îl pot însoții prin junglă liniștită pe „bogățanul” cu DLC-ul chiar dacă nu s-au îndurat să scoată 5 euro din buzunar. L-am butonat alături de Koniec, l-am încercat și în single și se vede de la o poștă că multiplayer-ul este calea cea dreaptă. Dacă în primele trei, patru ore din *Magicka* treceai prin inamici ca prin brânză, chiar și de unul singur, în *Vietnam* se împute treaba și e musai să fi însoțit măcar de un amic dacă vrei să te mini misiunea fără plânset și scrâșnirea dinților. În trei, unde va ploua cu napalm (noua vrajă introdusă în DLC), e ideal și devine chiar meseriaș „when the fast bullets fly”, ca să citezi un pacifist.

Voi încheia pe un ton optimist și vă voi sfătui să dați banii pe el dacă aveți de gând să îl butonați în mai mulți. Eventual să vă strângeți patru și să faceți o micuță chetă. De, fapt, ce vorbesc eu aici. Sunt cinci euro, trei bani. Ignorați ce am spus mai sus și cumpărați-l.

cioLAN

Vizitează noul site





LEAGUE of LEGENDS

În Liga Întâi, cot la cot cu Mutu și Pinkpanties112

Cu mulți ani în urmă, când Blizzard a lansat Warcraft 3: Frozen Throne, a aruncat pe piață și un mod de joc ce nu promitea prea multe pe bâncile de lucru. Defense of the Ancients (DotA pentru tocilorii dintre noi) a fost pentru Warcraft 3 ce a fost Portal pentru Half-Life 2. Un adevărat succes ce a ajuns să eclipeze jocul din care făcea parte. După ce Blizzard l-a lăsat în paragină, ignorând fără niciun sens posibilitățile majore de profit oferite de noul hype cauzat de DotA, Riot Games a profitat de cerința publicului și de găurile pieței și a pus pe trebă la ceea ce noi cunoaștem acum ca League of Legends. Cei de la Riot Games nu au lăsat lucrurile de izbeliște, sperând să meargă doar pe bazele inerției cauzate de DotA, și i-au atras în rândurile lor pe Steve „Guinsoo” Feak, creatorul hărții DotA Allstars, și pe Steve „Pendragon” Mescon, administratorul site-ului ce oferea suport oricărui jucător care dorea să se informeze despre modul respectiv de joc.

Împreună cu aceștia, Riot Games a lucrat vreme de mai bine de un an la League of Legends și a făcut ceea ce nu multă lume are curajul să facă. A lansat un joc complet gratuit, bazat pe un concept de joc ce avea deja o bază enormă de fani. Sunt convins că, dacă cei de la Blizzard ar fi realizat adevăratul potențial al acestui tip de joc, nu ar fi lăsat să li se scurgă printre degete acest

filon de aur. Cu toate acestea, nu putem să-i căinăm, deoarece nu mor nici ei de foame. De fapt, mai mult ca și-guri, cineva deștept din cadrul firmei a calculat la centimă cheltuielile și încasările, corelate cu numărul de oameni implicați în proiect și, probabil, retrași din altele mai mari (vezi Diablo, Starcraft sau World of Warcraft).

Dar cum nimeni nu muncescă pe gratis doar pentru a face o faptă bună, nici cei de la Riot Games nu se dezment. Așa că, deși jocul este gratuit, au găsit o moda-

litate de a lua bani de la jucători. Un nou-venit care a ales versiunea gratuită a jocului nu se poate bucura de întreaga panoplie de eroi puși la dispoziție de joc. În fiecare săptămână sunt oferiti gratuit alți eroi, iar dacă alegi să nu plătești, săptămâna ce urmează nu vei putea juca cu acela care îți-a picat cu tronc. Așa că ce faci? Bagă mâna în buzunar și îl cumpери. După cum era și normal, nu



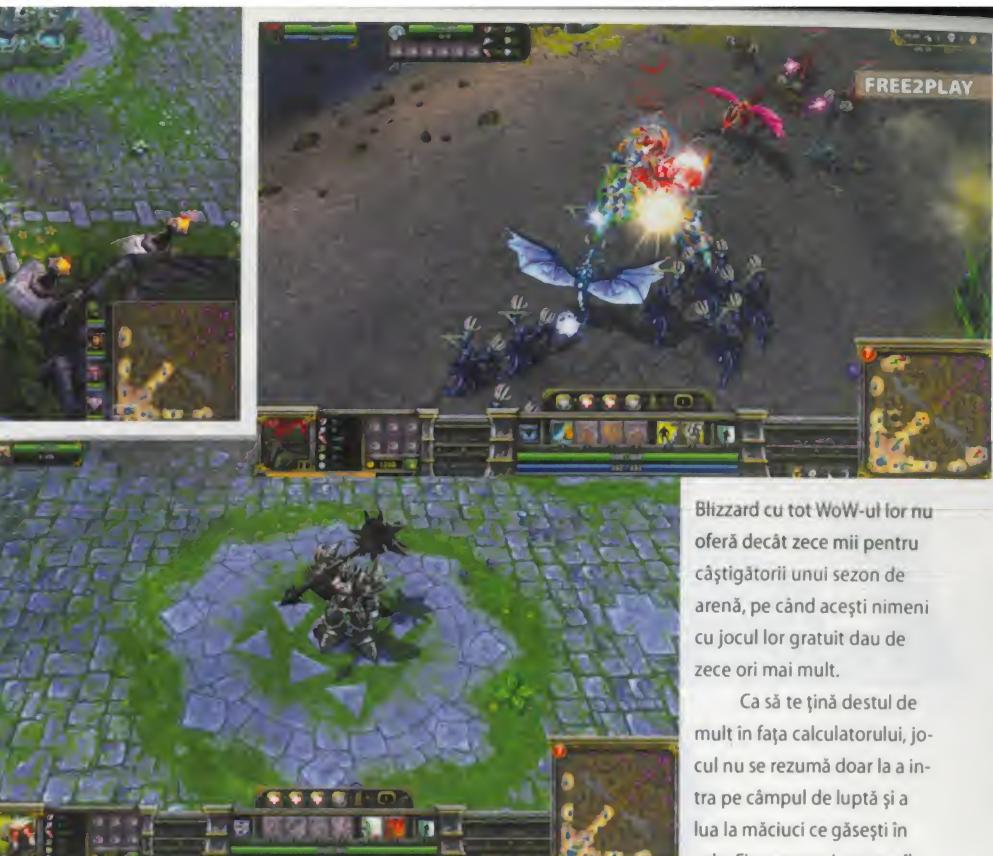
doar eroii sunt puși la vânzare. Sunt și țoale pentru acești, căci e posibil să nu-ți placă modul implicit în care arată sau poate vrei să-ți cumperi un pachet boost. Acestea sunt, de departe, cele mai importante și cele mai căutate lucruri plătite din acest joc. Dacă nu ai destul timp să farmezi meciuri în disperare, crescând greu în nivel, poți cumpăra un xp boost și brusc vei vedea cum experiența obținută se dublează sau poate chiar și mai bine. Cu fiecare meci jucat, vei primi în cadrul jocului și o anumită remunerație cu care poți cumpăra rune și alți eroi. În timp, poți ajunge să deții tot ce se poate în joc, dar pentru asta trebuie să joci MULT timp. Așa că Riot Games ne „ajută” și ne pună în brațe tot ce vrem de la început. Contra cost, evident.

Nu arunc deloc cu pietre în ei, să nu mă înțelegeți greșit. Au făcut o treabă excelentă pentru care merită plătiți, iar ei măcar au avut decentă să ofere totul gratuit pentru cei care doresc să joace, dar nu doresc să plătească.

Atacați, puradeii mei!

Acum că am trecut peste poliloghia absolut necesară despre origini și plăți, să vorbim un pic și despre jocul în sine. La prima vedere, nu pare a fi ceva foarte greu sau ceva care să dea dependență. Mai ales că, deși jocul este lansat de aproape un an și jumătate, sunt aceleași două hărți pe care se hărțuiește lumea nonstop.

În funcție de tipul de joc pe care îl alegi, poți juca într-un meci între două echipe formate din trei sau cinci jucători. Fiecare dintre aceste pre-seturi are parte de propria sa hărță. Ambele echipe pornesc în părți diferite ale unei hărți perfect simetrice, lângă un Nexus ce reprezintă baza de plecare. Aici, după ce



reușești să strângi un ban, vei avea posibilitatea să cumperi tot felul de artefacte, care mai de care mai ingineri și mai vrăjitoarești. Majoritatea acestor obiecte pe care le cumpări fac parte dintr-o înlănțuire ce are ca rezultat final un artefact foarte puternic, care, de obicei, intrunește calitățile fiecărui obiect ce a dus la crearea sa. Poate te întrebă cum faci rost de mălaia necesar achiziționării acestor obiecte de cult. Ei bine, e ușor. Tot ce trebuie să faci este să dai lovitura finală unui monstru sau unui jucător din echipa adversă. Evident, dacă reușești să îi iezi gătul unui dintre purtătorii de tastatură, bănelul primit este cu mult mai consistent decât cel primit de pe urma unui amețit controlat de un AI mai mult decât idiot. Scopul jocului este să distrugi baza inamică înainte ca echipa adversă să se ocupe de a ta.

Bineînțeles că nu este chiar atât de ușor de făcut pe cum este de spus și există numeroase strategii pentru un joc de succes. Nimic nu spune mai multe despre căt de complex poate ajunge acest joc și ce pasiuni poate naște decât numărul mare de jucători și competițiile care au ca premii totale sute de mii de dolari și la care participă mii de jucători. Da, ați citit bine. Premii de sute de mii de dolari. Destul de bine pentru un joc la care ai acces complet gratuit, nu? Amăriștenii de la

Blizzard cu tot WoW-ul lor nu oferă decât zece mii pentru câștigătorii unui sezon de arenă, pe când acești nimeni cu jocul lor gratuit dau de zece ori mai mult.

Ca să te țină destul de mult în fața calculatorului, jocul nu se rezumă doar la a intra pe câmpul de luptă și a lua la măciuci ce găsești în cale. Fiecare meci pe care îl

joci îți oferă la final un anumit număr de puncte de experiență în urma căruia vei crește în nivel. Fiecare nivel îți oferă puncte de folosit într-un sistem de talente ce îți vor crește damage-ul pe care îl faci, scădea din cel primit, scădea cooldown-urile pe anumite abilități. Adică fac lucruri bune. Cu cât mai multe, cu atât mai bine. Pe lângă aceste puncte de talente pe care le primești după fiecare levelup, mai ai posibilitatea să aloci anumite rune ce îți ajută eroul în luptă. Șmecheria cu aceste rune este că se folosesc pe clase de eroi și trebuie să ai grijă ce alegi, deoarece este complet inutil să pleci la luptă cu un build de vrăjitor pe un erou ce dă cu o bardă.

Nasoalele

Nu se putea ca totul să fie numai dulceață, trebuia să fie și un pic de acră. Din nefericire, foarte des jocul este offline pentru probleme cu serverele, chiar și acum, la mai bine de un an de la lansare. Chiar în momentul de față mă văd nevoit să iau screenshot-uri de pe internet deoarece serverele sunt picate și nu mă pot autentifica pentru a vă arăta Zmeul Zmeilor, Spaima din Carpați, Miracolul Magiei. Poate altă dată.

Koniec

leagueoflegends.com



La spartul târgului

Loong

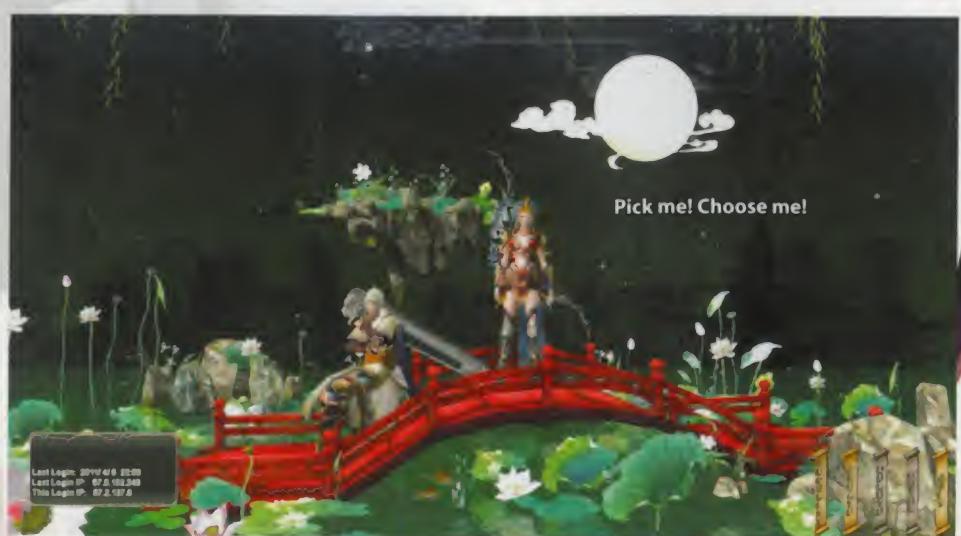
La târg, la fel ca în orice formă de comerț, există un moment propice pentru vânzarea unui tip de produs. În cazul acestui tip de MMORPG-uri free2play, punctul culminant și momentul propice au fost cam în perioada în care a fost lansat Runes of Magic care, din păcate pentru restul pieței, a setat un standard destul de înalt pentru o franciză de tip „new entry”. Evident, s-au lansat multe jocuri free2play în perioada care a urmat, dar niciunul nu a fost evaluat nici pe aproape. Mai mult decât atât, mari francize s-au decis să devină free2play, ceea ce a dat un genunchi zdravăn de tot în cuibarul jocurilor fără nume, fie ele din Coreea, China sau de altundeva.

Ceea ce avem acum este o piață free2play în cădere liberă în ceea ce privește titlurile de duzină, dar în creștere în ceea ce privește francizele serioase, ca de exemplu Dungeons and Dragons Online sau The Lord of the Rings Online. În contextul acesta, a investi și a încerca să recreezi succesul lui Runes of Magic e în opinia mea o cauză pierdută, o apariție interesantă și deosebi-

tă, dar la spartul târgului. Numărul jocurilor de acest gen fiind mult prea mare, iar noi redactorii mult prea sătui, există riscul ca titluri cu potențial deosebit, în alte condiții și într-o altă eră, să ajungă în marele ocean al mediocrității alături de celelalte 2000 de MMO-uri free2play. Așa merg lucrurile.

Buget... Frate!

Deși la început impresia mea a fost că Loong este un free2play făcut pe același vapor plin de chinezi care împart același nume și prenume, am constatat cu surprindere că nu e așa. Și asta nu datorită nivelului calitativ ieșit din comun, ci datorită unei posibile sume investite în creația sa. Se spune, pentru că părerea mea e că vorbim de un zvon, că acest joc ar fi costat în jur de 10 milioane de dolari, ceea ce este fără îndoială mult. Adică e mult din orice direcție te-ai uita. Și gândindu-mă eu la suma asta de bani, am evitat să mai joc muierea de level 60 cu sănii săi virtuali care sfidau legile havocului și mi-am făcut un personaj mascul, ai căruia sănii făceau cam același lucru.



The screenshot displays a game interface for "Loong: The Power of the Dragon". At the top, there is a header with the game title and a "SEE2PLAY" logo. Below the header, a quest log titled "ASSORTED" lists various activity quests. A message box contains the text: "Fairy Seedlings are given by the beloved gods! Please go to Dragon Heart Island in Heavenly Dragon Castle and Five-coloured Mountain in Phoenix Village quickly to plant them!" On the left, a "Harta e mare. Adică mai mare decât ce se vede" (Large map. Adică, larger than what is seen) button is visible. The central part of the screen is a detailed map of the "Heavenly Dragon Castle" region, showing locations like Buzhou Village, Gonggong Platform, Long Pan Island, Shangshan Valley, and Giant Spider Lake. A legend on the right side of the map lists various items and locations, such as "Common Samisara Stone", "Heavenly Dragon Heart", and "Dragon Heart". The bottom of the screen shows a keyboard layout and a toolbar with various icons.

desfășoară automat, făcându-te să te simți un imbecil, incapabil să descopere ce și cum. Însă cum e mult mai ușor să te prostești decât să te deștepți, te înveți repede și cu asta. Si nu doare.

De data asta, în aceeași ordine de idei, aș vrea să evit să vorbesc despre skill-uri, specializări și sentimentul general legat de nivelul de dificultate al jocului, pentru că totul se rezumă la același caz. Adică ușor, fără substanță și lipsit de, știți voi...„bile”. În plus chiar nu are nimic original în el care să coste măcar un milion-două.

Lasă confuzia!

De multe ori mă întreb dacă reușesc să spun tot ce pot și ce vreau despre un joc într-un review. În unele cazuri reușesc, în altele nu. Sunt cazuri în care lungesc inutil conversația pentru că pur și simplu nu am ce spune și atunci mă folosesc de spațiu pentru a spune ceva care să conteze. Pentru că, în mod ciudat, există lucruri care contează mai mult decât lucrurile care contează în mod normal. Așa marea lucrurile.

Acompaniatorii

Acest cuvânt este posibil să-mi aparțină și se referă la cei care te acompaniază în expedițiile automatizate de

quest la quest și la quest-giver. Variază de la lei incredeabile la căluți roz și șopărle, păianjeni, scorpioni etc. Pe unde poți călări, pe alții nu. Ca în realitate. Ideea e că mi-am dat seama că celelalte milioane rămase, vreo 5,5 cred, ar trebui să cheltuiți pe Pets, acompaniatorii ăștia. Pentru că jocul gravitează în jurul lor precum o muscă în jurul unui obiect de interes, ca să zic așa. Recunosc că sunt foarte bune realizări din punct de vedere grafic, artistic și vizual, că am fost așa de fascinat de această caracteristică încredibilă, încât m-am holbat semnificativ de mult la scenă, într-unul care s-a materializat între picioarele semnificative ale roții mele personajerie. După care am lăsat jocul în spate și tab pentru false impresii.

Vă doresc să încercați acest joc, pentru că nu veți găsi nicio secundă din cele 600 de care veți avea nevoie să înțelegeți care e mișcarea. Vă doresc de asemenea să le dorința și altora același lucru. Ca alternativă, încercați Runes of Magic, un joc care a fost și cred că este cel mai bun joc free2play-ulor cu karate, acompaniatori, picauci și suprasaturate coloristic până la nivel de soc cromatic. De asemenea... (umpleți cu orice mai departe)

Micuțule, dormi afară azi că ăştia nu au grajduri destul de mari

Online loong.gamigo.com

În ediția lunii mai veți putea citi:

Hacking pentru Windows 7

Scormonim în măruntele regiștrilor după facilități ascunse

Test de monitoare

Care browser este mai bun?

Un PC scos la lumină

Dați vechiului PC șansa să strălucească din nou într-unu din rolurile propuse de noi



Program: Platoon

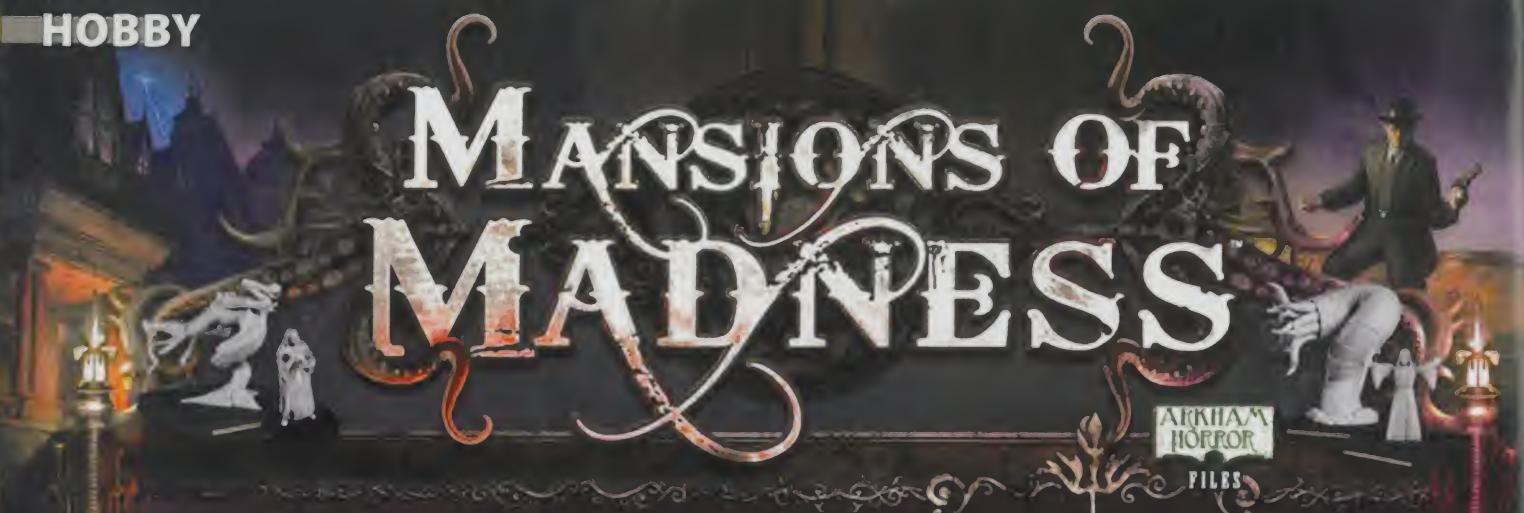
Când am primit consola rusească de buzunar (și în ziua de azi mă minunez că rușii au reușit să construiască un aparat, destinat distracției și nu spionajului, care să încapă într-un buzunar de preșcolar) cu lupul din Nu Zaiet care prindea ouă în loc să fugărească iepurași, deja circula un zvon/mit/!MINCIUNĂ ORDINARĂ! că, dacă ai ooo și deje să prinzi 1000 de produse avicole în corfă, se schimbă jocul. M-a muncit blestematul săla de iepuraș ca pe hoții de cai, iar dexteritatea căpătată în urma lungilor sesiuni de prins ouă mi-ar fi asigurat o carieră strălucită de spărgător de seifuri. Gamemaster Adjunct la o masă de alba/neagra sau măcar un post căldut de directorăș la Avicola Codlea. Dar tot n-am reușit să salvez 1000 de ouă de la o moarte sigură și, implicit, să văd dacă există nave spațiale după 1000. Însă un Băiețel poate visa. și alți băieți pot jura strâmb că au trecut de 1000 și au jucat ce visase primul Băiețel.

Cățiva ani mai târziu, când corola de minuni a entertainmentului electronic ruseșc fusese distrusă de șurubelnita unui electronist prieten cu tata, iar ultimul mit al copilăriei a fost spulberat de un vecin care a ajuns la 999 și, de ciudă că nu s-a schimbat jocul, a încercat, fără succes, să-și înfigă dinții proaspăt crescuți în magnifica (și solidă) mașinărie sovietică, am dat peste Platoon. Acest Platoon (joc meseriaș de Spectrum, inspirat din filmul lui Oliver Stone) părea la început un side-scroller cinstit plasat într-o junglă înțesată cu vietgoange topăitoare.

D BREAK - CONT repeats, 0:1

Cred că atunci am căpătat fetișul pentru shooter-ele ce au ca subiect Războiul din Vietnam. Tot atunci a devenit clar că sunt lipsit complet de simțul orientării. Când reușești să te rătăcești într-un side scroller, ceva e sigur în neregulă cu tine. Ce bine mi-ar fi prins atunci o vizitatoare cibernetică din viitor (m-ați prins, de aia m-am reapucat de Politehnică) care să-mi povestească despre coridoarele și săgețile mari și galbene ale secolului 21, iar eu să adorm liniștit în brațele ei visând la viitorul luminos ca bloom-ul din Two Worlds 2. În apărarea mea, mi-am început cariera de pierde-vară într-o epocă în care nu era foarte greu să te rătăcești într-un joc. Fie el și o „stârpitură” de pașopt de Kilo. Ca să scurtăm povestea, o mare parte din viața virtuală de GI mi-am petrecut-o în junglă, topăind printre mine, cu ochii beliți la tufișuri și dejtul pe trăgaci. Fără să mă întreb ce se va întâmpla când se vor termina vietnamezii. De obicei mi se termina muniția. Sau currentul electric. Am trăit liniștit o perioadă, eliberat de povara superstițiilor și a miturilor. Până când mi s-a șoptit conspirativ că există un sat în junglă. și sub sat sunt tuneluri. Iar în tuneluri vezi lumea prin ochii personajului tău. Să mori tu? Îți dau foc la șură dacă chiulesc mâine de la școală și nu găseșc satul. Șura respectivă dăinuie și azi. O șură semătă, o șură-monument a Vietnamului necunoscut, o șură care amintește trecătorilor că există o junglă, în junglă e un sat și sub sat e un tunel în care stă Operation Wolf.

O OK, 0:1



Shoggothika

Pe voi, cei neinițiați în tainele horror-ului lovecraftian, vă avertizez: veți pierde tot. Sunteți doar biete bacterii în fața ororilor cosmice, batraciene sau nu. Cei Vechi își vor face mendrele cu voi în lumina rece a unei iuni gheboase, veți rătăci printre construcții ciclopice noneuclidiene împodobite cu figuri geometrice imposibile și, după o lungă agonie, veți sfârși într-o celulă capitonată, la capătul unei frângări împlete din cearșafuri. Poate veți salva lumea de amenințarea Celor Vechi și Mucegăi sau poate că voi însăvârși și veți invita în Universul nostru, dar pentru voi sfârșitul va fi același. Balamucul și mormântul. Nu neapărat în această ordine, pentru cine a citit puțin Lovecraft. Drept urmare, când vă treziți aruncați în lumea lui Howard Phillips, fie ea și din carton populată cu NPC-uri și IORORII! COSMIC! de plastic, așteptați-vă la ce e mai rău. În sensul bun.

Springtime for Cthulhu

Mansions of Madness este cel mai nou boardgame de inspirație lovecraftiană ieșit din „uzinele” companiei



Fantasy Flight Games. Pentru cei care nu sunt la primul lor boardgame și au ceva experiență cu produsele FFG și ale altor companii, Mansions of Madness poate fi descris ca un hibrid ciudătel între Arkham Horror, Descent: Journeys in the Dark și Betrayal at House on the Hill. Nu vă spun nimic aceste titluri? Nu face nimic, voi încerca eu să vă luminez pe cât posibil. Arkham Horror este primul boardgame cooperativ pe care am pus mâna. Am avut un scurt review în revistă, dar o să vă reîmpresățezi totuși memoria. În Arkham Horror (boardgame-ul meu favorit, de departe), o echipă de investigatori încercă să împiedice invazia unei entități supranaturale sigilând porți transdimensionale și ucigând o armată de monștri însășimători „împrumutați” din Mythos-ul lovecraftian. Prin intermediul unor



riilor, vei obține o veritabilă povestioară horror în stil Lovecraft. Bun. Descent: Journeys in the Dark este un dungeon-crawler clasic, cu tablă de joc modulară, în care o echipă de eroi trebuie să indeplinească un obiectiv specificat în cărtula cu aventuri, în timp ce Keeper-ul (un fel Dungeon Master cu sufletul negru ca păcăru) le pune bețe în roate (capcane, monștri și aşa mai departe). În Betrayal at the House on the Hill, joc produs de compania Avalon Hill, jucătorii explorează împreună un conac bântuit (construit din module alese aleatoriu). Pentru a asigura doza de paranoia atât de necesară unui horror, unul dintre jucători îl va trăda pe celalăți la un moment dat.

Mansions of Madness a împrumutat de la fiecare câte ceva și a plusat cu o serie de elemente originale. Dacă Arkham Horror poate fi considerat echivalentul unui joc video sandbox, Mansions of Madness este RPG-ul semiliniar cu accentul pus pe regie, poveste și atmosferă. Cu mici cutscene-uri violente intermediere, atunci când o regulă mai vagă seamănă discordie între jucători. Jocul vine la pachet cu cinci povestioare horror cu iz de Lovecraft, povestii care vor fi puse în scenă de către Keeper, jucătorul uman omniprezent și omniscient care trage sfiorile, un fel de regizor al cărui scop și să-și ducă



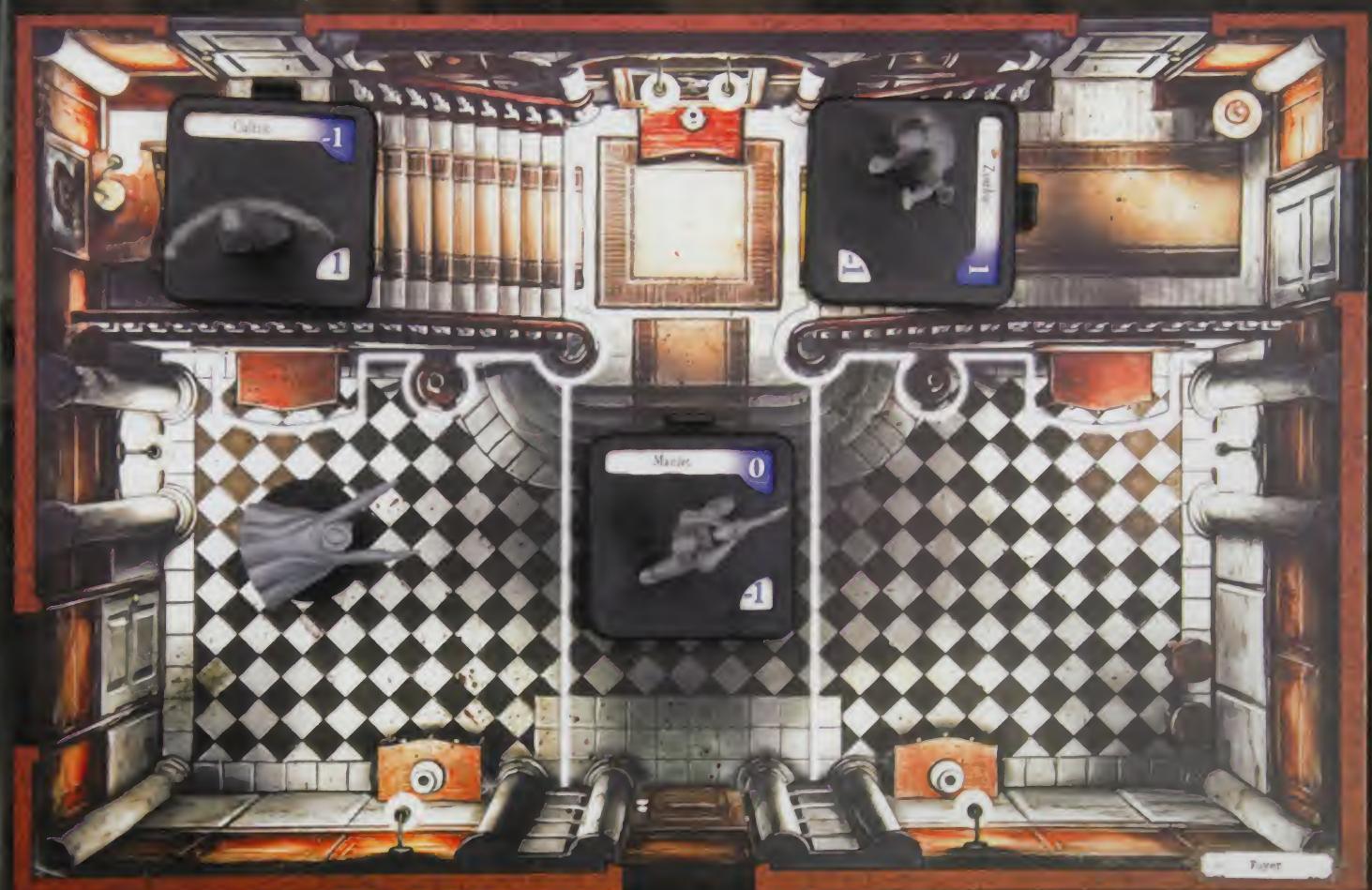
actorii în pragul nebuniei. Celalătă tabără este cea a investigatorilor (minimum 2, maximum 4), care vor explora conacul (adică tabla de joc, construită modular după „planurile” corespunzătoare fiecărei povești din ghidul investigatorilor). Keeper-ul alege obiectivele poveștii, „însășimănează” harta cu obiectele și indicile care trebuie descoperite de investigatori (conform unui plan prezentat în ghidul secret al keeper-ului) și, pentru a-și introduce cobraii în atmosferă, va citi cu voce tare prologul poveștii. Investigatorii (pe care îi veți recunoaște dacă aveți ceva ore de Arkham Horror la activ), plasați la intrarea în conac la începutul aventurii, vor fi nevoiți să străbată harta în lung și în lat în căutarea prețioaselor indicii (sunt trei în fiecare poveste, bine ascunse în camerele conacului) care, puse cap la cap, vor dezvăluia obiectivul secret al keeper-ului, condițiile pentru victorie, povestea și motivul pentru care s-au luptat din greu cu blestemările aruncate în calea lor de către „regizor”. Interesant, investigatorii nu au tot timpul din lume pentru a explora conacul. Scurgerea timpului este marcată de cinci „event cards” (specifice fiecărei povești), care se întorc, pe rând, după un anumit număr de ture. Fiecare event card este un cui bătut în coșciugile investigatori-

lor, care astfel vor trebui să se grăbească dacă vor să mai vadă lumina zilei. Iar graba îi îndeamnă pe oameni la iucruri nesăbuite, cum ar fi să se despartă de grup (un investigator solitar este cea mai apetisantă țintă pentru keeper). Fun, fun fun.

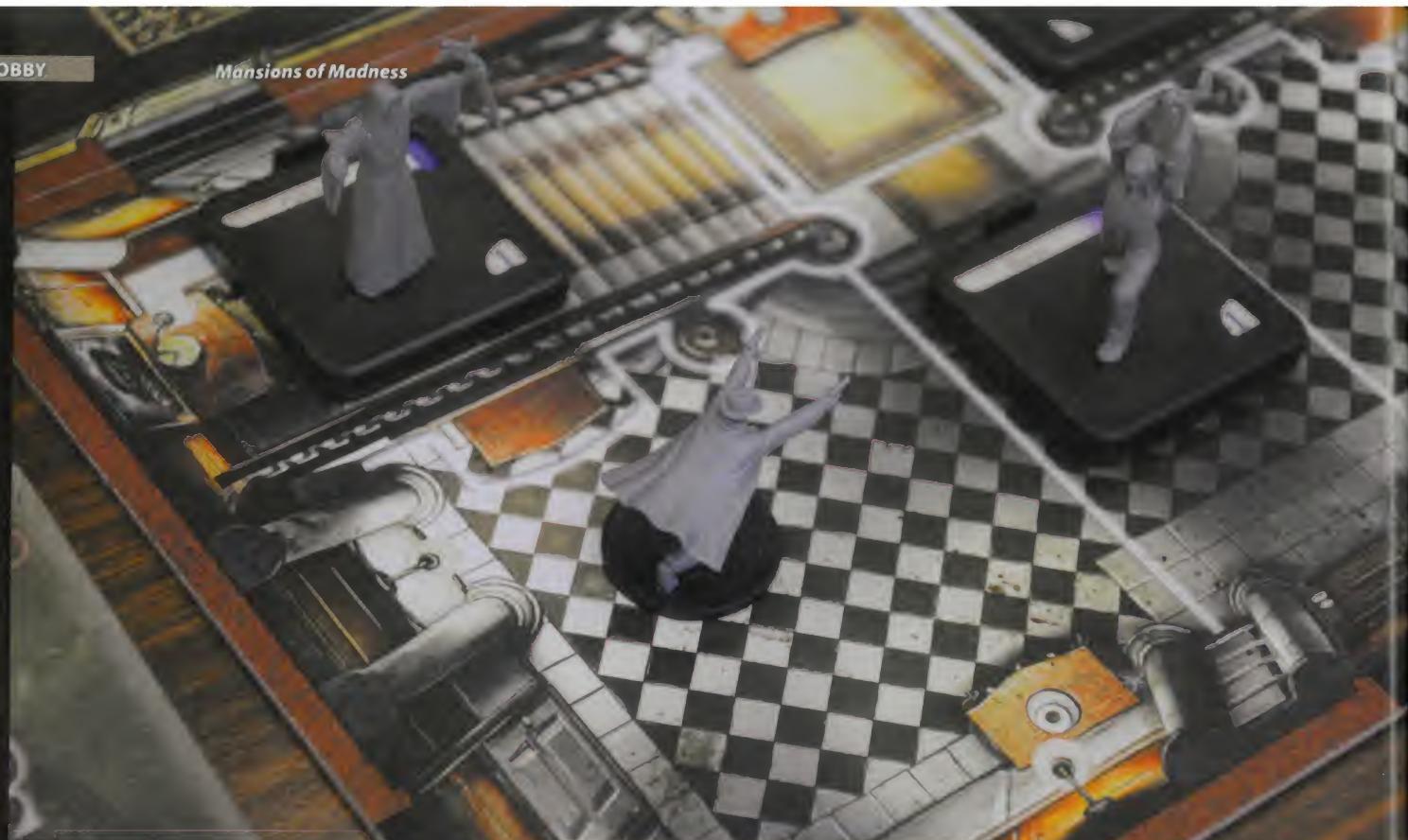
Pentru că se va ajunge și la confruntări, n-ar strica vreo două vorbe despre sistemul de combat. Față de aruncările a zeci de zaruri în Arkham Horror, luptele din Mansions of Madness sunt

extrem de simple și logice. Există trei deck-uri de combat cards (câtă unul pentru fiecare tip de creatură), iar când un investigator atacă un monștru (sau invers), jucătorul trage cărdi din pachetul corespunzător până ajunge la una care descrie un atac pentru tipul de armă (Melee, ranged sau Unarmed) manuit de jucător/monstru și urmează instrucțiunile tipărite (însoțite de un mic

flavour text care adaugă o savoare nebănuță luptelor). Vrăjile sunt și mai simpatice. Există mai multe variante ale aceleiași vrăj, dar nu află ce face decât după ce o castezi și o poți întoarce ca să citești instrucțiunile de pe spate. După ce al rezolvat-o, tragi altă cărdul din deck, pe care o poți citi doar după casting. Astfel, aceeași vrăjă se comportă în mod diferit și niciodată nu știi dacă rezultatul e



La ZOO!



cel potrivit situației. Chiar și după ce „inveți” cărțile, surpriza tot se păstrează. Mi-a plăcut la nebunie sistemul de luptă din MoM (contribuie foarte mult la atmosferă) și parcă mi-aș fi dorit așa ceva și în Arkham Horror. Dar asta ar fi însemnat câteva sute de cărți în plus, și deja AH și expansion-urile au depășit mila.

Un element original, pe care veți ajunge ori să îl urăti ori să îl iubiți (unii se plâng că puzzle-urile intrerup curgerea jocului, eu încă nu mi-am format o părere, dar tind să îmi placă), este reprezentat de puzzle-uri. A năbii evoluție, minijocurile din jocurile video au ajuns și în boardgames. Next gen de-adevăratatea. Pe un ton mai serios, unele ușă ale conacului se vor descula doar după ce veți rezolva un puzzle destul de simplu indicat de „lock card” (faptul că o ușă este incuiată este marcat de o carte cu un lacăt imprimat pe ea, așezată cu față în jos în cameră peste cărțile cu obiecte și/sau indicii). Nu intru în amănunte, cert e că un puzzle va apela și la abilitățile investigatorului de plastic (Intellect) și la cele ale malacului care mută delicat soldătele de polimer. În alte cuvinte, deoarece figura de plastic are 9 puncte de Intellect (sunt multe, în caz că vă întrebăți), dacă tu ești o meduză. și invers. Nu am spațiu să detaliez, sunt foarte multe de spus despre reguli, de aceea vă sfătuiesc să le descărcați de pe site-ul oficial (google Mansions of Madness). Cert e că, în teorie, MoM e unul la o mie, mai ales dacă ești fan Lovecraft. și reușește să ofere o experiență extrem de plăcută. Practic ...

Regulile nebuniei

Practic trebuie să fii înzestrat cu o doză sănătoasă de imaginație și bunăvoieță ca să obții maximum de plăcere din Mansions of Madness. Jocul îți dă înapoi exact ce ai investit în el. Nu cele trei sute de lei (atât costă), pe care oricum le vei economisi stând acasă și jucând MoM în loc să o arzi prin cărciumi jucând Captain Hook cu alcool scump, ci mă refer la o investiție emoțională și intelectuală. În alte cuvinte, va trebui să dai de la tine ca să primești ceva înapoi. Keeper-ul trebuie să viseze regulile



(nu e greu, MoM e o plimbare prin parc față de Arkham Horror) și să le dea jucătorilor exact cât pot duce, să-i toace încet, urmând să-i execute cu o mișcare de maestru. Sau, chiar dacă are victoria în mână, să-i lase să căștige dacă simte că e în interesul povestii. După părerea mea, e mult mai important să spui o poveste frumoasă, plină de tensiune și suspans, decât să căștigi jocul în cinci turne și toată lumea să fie nemulțumită. La rândul lor, investigatorii trebuie să știe că, în lumea lui Lovecraft, forțele binelui mai și pierd, dar e foarte important cum pierd. O pot lua razna într-o fișuică de o pagină sau pot înnebuni încet, dar sigur și elegant, într-un mic roman premiant. Așadar, de orice parte v-ați aflat, nu interpretați regulile vagi în favoarea voastră, ci gândiți-vă la experiență totală. Nu fiți munckini, căci powergaming-ul în MoM este o experiență dezamăgitoare. De ce spun asta? Deoarece,

patruzezi de minute, iar orice scăpare (un indiciu plasat greșit, de exemplu) din partea keeper-ului poate strica povestea.

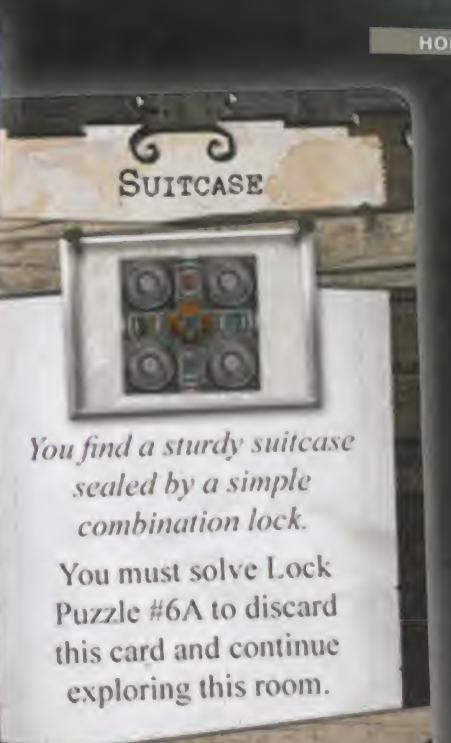
Rejucabilitate

Unul dintre dezavantajele unui joc video liniar este lipsa rejucabilității. Dacă Arkham Horror, un boardgame cu un element aleatoriu mult mai pronunțat decât MoM, are opt expansion-uri, încăpuiți-vă căteva a avea Mansions of Madness dacă va primi la public. Pentru că, la un moment dat (acel moment va sosi mult mai rapid decât în Arkham Horror), în special dacă jucăți cu același grup, veți cunoaște în cel mai mic detaliu fiecare hartă și fiecare poveste cu toate variantele ei. Atunci doar un expansion vă poate salva. Am făcut un calcul sumar, și Mansions of Madness vă poate asigura în jur de 20 – 25 de sesiuni cu același grup, mai multe dacă schimbați tovarășii din când în când. Satisfător, zic eu, deși pentru jucătorii cu mult timp liber s-ar putea că acest număr să nu însemne prea mult.

Înainte să închei, cred că ar trebui să spun căteva cuvinte despre conținutul cutiei, să știți ce materiale veți primi în schimbul celor trei sute de lei. Cea mai mare atracție este reprezentată de figurinele de plastic. Avem opt miniaturi (nevopsite) drăguțe și detaliate pentru cei opt investigatori (le puteți folosi și în Arkham Horror) și... stați să le numărați... 24 de miniaturi pentru monștri. Tot nevopsite. O șmecherie care mi-a părut foarte interesantă sunt standurile de plastic pe care sunt montate figurinele monștrilor. Abilitățile creaturilor sunt imprimate pe cartonașe care vor fi introduse în standurile de plastic. Astfel, investigatorii nu vor ști dacă cultul pe care îl atacă are 5 sau 6 puncte de viață. Surprise peste tot. Mergem mai departe la cărți. Sunt multe, sunt mari și mici, sunt desenate superb (cred că o să-mi cumpăr albumul lansat de FFG), dar parcă sunt mai subțiri decât suratele lor din Arkham Horror. Recomand „îmbrăcarea” lor în plastic (pe tarabadejocuri.ro găsiți sleeves FFG pentru cărțile din MoM). Cartoanele care alcătuiesc harta sunt și ele superb decorate, par destul de solide (glumeam cu amici că FFG a luate carton din cărți pentru tablă de joc), dar unii jucători au observat că unele tile-uri sunt ușor văluite. Jocul trimis la redacție nu a avut această problemă, deci cum vă e norocul. Oricum, pot fi indreptate prin presare. Ultimile, dar nu cele de pe urmă, sunt cele peste 200 de token-uri de carton. Solide și ele. A, și UN SINGUR zar cu 10 fețe, deci adio aruncări cu 17 zaruri (pe bune, în AH am aruncat 17 zaruri, aveam nevoie de un singur 5 și... am luat-o razna în joc și în realitate). După cum vedeti, aveți o tonă de conținut, dar o problemă ar fi lipsa spațiului. Odată ce ati montat monștrii pe suporti și ati „extras” token-urile, va fi aproape imposibil să reimpachetați jocul în cutie. Sugerez soluții alternative de stocare (cutii compartimentate din magazinele de bricolaj). În concluzie, avem componente de calitate, dar se poate lucra mai mult la cutie. Dar nu-i bai, nici Arkham Horror nu e mai breaz.

Ftaghn!

Când am dat în drăbăză boardgames-urilor, am ignorat un lucru foarte important. Nu pot juca un joc „de soțietate” de unul singur. și aproape nimenei din anțurajul meu nu practică străvechiul obicei al boardgaming-ului, motiv pentru care în „colecția” mea de



boardgames a rămas doar Arkham Horror. Pe care am încercat să-l prezint colegilor și unor amici (v-am mințit, AH se poate juca și solo, dar e mult mai plăcut în mai mulți), dar Koniec nici nu mai ține minte că l-am jucat. Deci se pare că nu a prins. Nu m-am mirat, deoarece AH, asemenea ororilor lui Lovecraft, nu e cunoscut ca un joc prietenos cu sapienții începători și slabii de inger. Mansions of Madness, însă, le-a plăcut cu tron din prima, iar în ultima săptămână (cea cu deadline-ul, când aici se MUNCEȘTE!) m-au tot bătut la cap pe YM să mai incingem o sesiune. Semn că mărețul Cthulhu nu doarme, iar cei de la Fantasy Flight Games au reușit în sfârșit să scoată un boardgame lovecraftian atrăgător pentru cei mai noi în acest hobby. Pentru fanul Lovecraft cu ceva prietenii, este, desigur, un must buy. Obișnuit cu nebunia, omul cu dragoste de horror cosmic batrânoaie neeuclidian și ciclopic îi va lăra negreșit scăpare.

■

cioLAN

TARABADEJOCURI.RO



Thrustmaster T500 RS

Cel mai tare-n simulare



Poate v-am mai spus, am tricou cu Thrustmaster, am cană de ceai cu Thrustmaster, am joystick Thrustmaster și volan Thrustmaster. Am testat, de-a lungul anilor, toate volanele lansate de Thrustmaster. Cum s-ar spune, sunt oarecum fan Thrustmaster. Motiv pentru care am fost foarte fericit să pot pune mâna pe T500 RS, cel mai recent volan produs de această firmă cu tradiție în domeniu. Iar fericirea aceasta s-a datorat în bună parte faptului că, altfel decât într-un test, nu am nici o sansă să mai am placerea de a folosi acest model – costă peste 2000 de lei... Deci, cu mulțumiri distribuitorului din România că mi-a lăsat în test acest volan vreme suficientă de îndelungată pentru a-mi face o idee că mai completă asupra calităților sale – și pentru a-l acoperi de balele care mi-au curs pe dânsul – este momentul să incep să vă împărtăști din experiența deosebită de care

am avut parte cu această ocazie.

În primul rând, trebuie să vă spun simplu: Thrustmaster T500 RS este un volan superlativ, mare, atât postamentul său, cât și volanul propriu-zis cu diametrul de 30 de centimetri, dar și pedalierul, greu de 7 kilograme, în intregime făcut din metal. Chiar trebuie să fi atent când îl transportă și montezi, nu ai vrea să-ți cadă pe picior... Nu doar la vedere, dar și la atingere și în utilizare, impresia de soliditate este permanentă. Pur și simplu, T500 RS este cel mai rigid, țăpan, zdravăn, solid dispozitiv de control destinat jocurilor pe care îl-am folosit vreodată.

Pentru tălpi

Pedalele sunt și ele rigide, cu arcuri puternice, în special frâna care este greu de apăsat până la capăt. Senzația oferită de pedale este realistă, iar faptul că arcurile sunt puternice ajută la finețea controlului mașinii din accelerare și frână. De altfel, întotdeauna am considerat că o accelerare un pic mai greu de apăsat este preferabilă unei accelerări flasce, care încurajează comportamentele de începător, adică folosirea a numai două poziții ale pedalei: neapăsat și apăsat până în fund. Cu pedalele din dotarea unui T500 RS am putut controla cu mare finețe cele mai mici nuanțe ale accelerării și frânării, reușind să duc și să mențin mai ușor la limită o mașină decât cu alte volane.

Pentru a ușura și mai mult folosirea căt mai eficientă a pedalelor, acestea oferă posibilități suplimentare de configurare, modificare și reglaj. Spre exemplu, față fiecărei pedale, adică piesa pe care o atingem cu piciorul când apăsăm, poate fi montată pe trei poziții ca înălțime – joasă, medie și înălță, dar și pe trei poziții în lateral. Astfel, vă puteți adapta

foarte ușor pedalele pentru caracteristicile voastre antropometrice particulare. Eu, spre exemplu, mi-am montat fețele pedalelor accelerării și frânei căt mai în dreapta, iar față pedalei de ambreiaj căt mai în stânga, toate la înălțime medie. În plus, pentru toate cele trei pedale, puteți schimba unghiul făcut de față pedalei cu pârghia acesteia, deoarece între cele două se află o piesă de plastic ale cărei suprafete fac un mic unghi. Într-o poziție, această piesă determină un unghi mai mare între pârghia pedalei și față acesteia, dar rotită cu 180° aceeași piesă creează un unghi mai mic între pârghia pedalei și față sa.

Mai mult decât atât, dacă vreți ca frâna să fie și mai greu de apăsat, în pachetul T500 RS veți găsi un kit de montaj al unui arc mai puternic. Iar dacă vreți să scurtați cursa pedalei de frână, tot în pachet este livrat și un limitator ce se poate monta foarte ușor pe postamentul pedalei de frână. Poziția limitatorului este, la rândul ei, reglabilă.

Iar dacă atâtă nu era de ajuns, Thrustmaster ne dă lovitura de grație: pedalele pot fi așezate și invers!!! De multă vreme, în comunitatea pasionaților de simulatoare auto există obiceiul de a face moduri prin care pedalele să fie așezate și invers. Practic, poziția obișnuită, „din fabrică”, a pedalelor, cu postamentul acestora sub călcăi, este specifică pentru monoposturi, precum cele de Formula 1. Poziția inversă, în care pedalele sunt așezate cu postamentul în față și în sus, nu culcat sub călcăi și nici măcar pe podea, este cea folosită la turisme și automobilele de clasă GT. Aceasta din urmă nu era posibilă până acum decât cu modificări create de utilizatori. De acum, însă, avem pedalele de la Thrustmaster T500 RS, ce pot fi așezate în ambele poziții, fără nici un efort.

F1 sau GT

Singura operațiune ce trebuie făcută pentru a schimba poziția setului de pedale de la F1 la cea de TC sau GT este de a demonta placă de suport pentru călcăi de pe cadrul pe care se află și a monta pe cadrul perpendicular pe acesta – simplu și rapid. Este posibil să



O forță

Spun asta pentru că Thrustmaster T500 RS este foarte puternic. Cu certitudine, este cel mai puternic volan cu force feedback pe care am pus mâna vreodată. Din fericire, mecanismul de prindere cu care este dotat acest model pentru fixarea pe masă/birou este ingenios gândit atât pentru a distribui uniform pe o suprafață mare sarcinile ce acționează asupra volanului în timpul utilizării, căt și pentru a aplica o forță de strângere considerabilă. Astfel, fixarea de masă a volanului se face rigid și sigur. Ceea ce, repet, este mai mult decât necesar în cazul T500 RS, deoarece acest volan este FOARTE puternic.

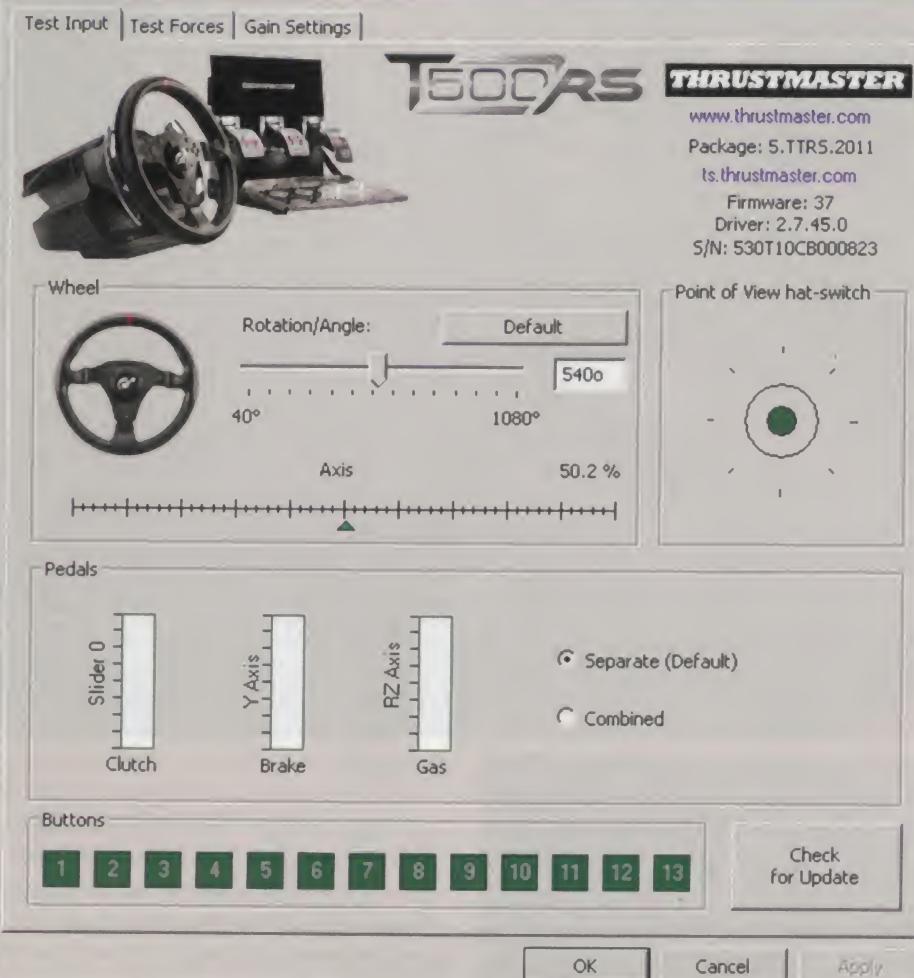
Se pare că Thrustmaster nu a glumit sub nici o formă atunci când a făcut publice specificațiile motorului cu care este dotat acest volan: este vorba despre un motor electric destinat aplicațiilor industriale, cu putere de 65 watt. Iar avertismentele din manualul volanului nu sunt deloc exagerate – sub nici o formă nu ai vrea ca volanul să-ți prindă mâna atunci când se autocalibrează la pornirea Windows-ului, mai ales dacă puterea este setată la maxim. Deci, niciodată nu trebuie să vă băgați mâna prin interiorul volanului, țineți-o PE volan sau de parte de el dacă veți ajunge în proximitatea unui T500 RS. Avertismentul este foarte serios pentru cei care au copii, ce trebuie obligatoriu ținuți la distanță de monstrul de la Thrustmaster și supravegheați permanent când sunt în preajma lui, dacă acesta este conectat la USB și alimentat cu curent.

De altfel, prima mea impresie, până când m-am mai documentat, am mai experimentat și am configurat și reconfigurat prin jocuri setările de force feedback, a fost aceea că biroul meu este departe de specificațiile de rezistență necesare pentru un T500 RS – se mișcă și scârță din toate încheieturile la viraje și la corecțiile de traiectorie bruse, asta ca să nu mai vorbesc de impactul



Testarea pedalelor și volanului, precum și reglarea unghiului maxim de rotație, în panoul software de control al T500 RS.

Thrustmaster T500 RS Control Panel (64-bit)



LIMITAREA FIZICĂ A ROTAȚIEI

Thrustmaster T500 mi-a făcut o surpriză foarte plăcută în timp ce, intrat în panoul lui software de control, am tras cu mouse-ul de cursorul de reglaj al unghiului de rotație a volanului. În acel moment am auzit un sunet discret, de motorăș actionând un mecanism. Hmm, mi-am spus, doar nu?... Nici nu cetezam să sper că așa ceva este posibil, așa că nu mi-am dus gândul mai departe. Doar în momentul în care am rotit volanul până la noua limită pe care o setase din panoul software de control, mi-am dat seama că bănuiala mea se adeverește. La noul capăt al cursei volanului acesta se oprește ca într-un zid, ca să zic așa, și nu poate fi rotit mai departe. Să vă explic.

Toate celelalte volane de pe piață, care oferă unghiuri de rotație mari, se opresc complet, rigid, numai la maximul unghiului de rotație pus la dispoziție de volan. Spre exemplu, Logitech Driving Force GT oferă un unghi maxim de rotație de 900°. El se va opri total, fără a putea fi mișcat mai departe, numai la capătul unei rotații de 900°. Însă, dacă setați din softul de control al DF GT ca unghiul maxim de rotație să fie mai mic de 900°, să zicem, îl reglați la 270°, când ajungeți la limitele de rotație la 270° volanul nu se oprește rigid, total, ca într-un obstacol fizic. Nu, volanele ca Logitech DF GT, adică majoritatea, folosesc o blocare în software, nu în hardware, la limitele de

rotație mai mici decât cea maximă fizică. Or, blocarea în software nu este totală, ea se manifestă doar ca o creștere semnificativă a rezistenței opuse la rotație de către volan, odată ajuns la limita de rotație reglată de utilizator. Sincer, nu am fost niciodată mulțumit cu această soluție.

Și tocmai de aceea am fost entuziasmat de faptul că Thrustmaster a adoptat o soluție hardware la această problemă. Practic, a fost introdus un motorăș suplimentar, a cărui sarcină este de a actiona un mecanism fizic de limi-

tare a unghiului maxim de rotație al volanului. Astă am auzit când am reglat unghiul maxim de rotație al volanului la o valoare mai mică de 1080°: motorășul care regla în hardware unghiul maxim de rotație. Rezultatul? La orice unghi maxim setat pentru rotație volanului, la capătul cursel oprirea acestuia este rigidă, completă, ca și cum aceea ar fi configurația hardware din fabrică a volanului. Senzorul este net superioară, oferind realism și sporind precizia în folosirea volanului.



cu alte mașini sau cu gardurile de protecție de la marginea circuitului. Ba chiar și la ieșirile în decor, ori la trecele viguroase peste vibratoarele de pe marginea virajelor, trepidațiile induse de volan în birou erau de-a dreptul alarmante...

Îmblânzirea bestiei

Dar, după depășirea primului soc, a urmat etapa de înțelegere a animalului. Cum să vă spun, la un volan cu force feedback obișnuit, forțele nu sunt foarte mari, ele sunt mai mult simbolice, destinate în special pentru a îți oferi informație despre ce se întâmplă cu mașina pe circuit. De aceea, la volanele obișnuite setările de force feedback sunt importante, dar nu vitale, ele nu pot afecta grav jucabilitatea unui simulator sau genera situații neplăcute fizic. T500 RS, în schimb, este conceput pentru redă comportamentul oricărei mașini, inclusiv a uneia vechi cu direcție neasistată. De fapt, chiar direcția unui camion vechi fără de servouri poate fi simulață din gros cu T500 RS...

Așa se face că este necesar să înțelegeți setările de force feedback specifice fiecărui simulator și să experimentați până reușiti să găsiți cea mai potrivită configurație pentru T500 RS. Și o veți găsi cu siguranță, pentru că din T500 RS se poate obține orice cu ajutorul setărilor. Eu am urmat linia clasică: în panoul software de control al volanului, am dat la maximum toate forțele. Cu T500 RS această setare poate părea sinucigașă, în special dacă ai mâna în locul nepotrivit atunci când acesta se autocabilează la pornirea Windows-ului – să nu o ai, fiu atent! De ce este bine să ai forțele date la maxim în setările din driverul volanului, în general? Pentru că astfel toate forțele, inclusiv cele de detaliu, vor fi „livrate” fără atenuare către jocuri. Filtrarea ulterioară, echilibrarea forțelor și

Pedalele sistemului T500 RS, în poziția de tip GT

THRUSTMASTER



poate să-ți facă dovadă

forței sale covârșitoare, dar care poate fi stăpânită impecabil prin finețe, talent și inteligență. De aceea, pot spune că T500 RS nu este pentru oricine, nu este o jucărie pentru arcadeuri, ci o unealtă desăvârșită destinată pasionaților de simularea auto, care au deja o anumită experiență în domeniul Simbin și pentru Netkar Pro, rFactor și LFS.

Ei bine, după ce am studiat ceva documentații și am consultat forumurile de profil, am purces la experiențe prelungite în Race 07/GTR Evo/Race On/STCC2. Treptat, am reușit să aduc volanul exact acolo unde doream. T500 RS a dat dovedă de forță și detaliu, de viteză extraordinară de reacție și de dinamică fără precedent. Este uimitoră combinația de finețe și forță brută de care acest volan este capabil după ce este setat corespunzător în jocuri. Nu am întâlnit niciodată până acum o asemenea îmbinare între software și hardware într-un joc, care să îmi ofere atât informația asupra mașinii și te-renului pe care aceasta rulează, cât și unealta necesară pentru a reacționa și acționa în consecință.

Am reușit astfel să-mi reduc timpul pe tură din primele încercări, uneori cu până la o secundă. Un aport important în acest sens și-l aduce, în opinia mea, precizia volanului T500 RS, care oferă o rezoluție a informațiilor transmise simulatorului auto de 65536 de valori, spre deosebire de câteva sute la volanele obișnuite. Senzorul responsabil de o asemenea precizie este unul magnetic, care nu doar că oferă finețe, dar este, sub aspect mecanic, aproape fără moarte, deoarece uzura este ca și inexistentă.

Așa se face că am simțit efectiv că volanul îmi permite să pun mașina cu precizie pe o anumită trasă, transmitându-mi în același timp cu acuratețe prin force feedback toate informațiile necesare pentru a reuși abordarea respectivei trase. În echilibrarea supravîrșirii prin contravirere este extraordinar de rapidă, exactă și eficacă cu T500 RS, este mult mai ușor să faci derapaje controlate și drift cu acest model de la Thrustmaster.

Dar, cred că lucrul cel mai important, și până la urmă suprema reușită a T500 RS, este acela că îți dă senzația pe care îți-o oferă și o mașină sport: aceea că în mâinile tale se află o bestie plină de putere, ce oricând

te obișnuiești, tot e greu spre foarte greu să reacționezi rapid, mai ales în timpul virajelor mai strânse sau șicanelor mai mari. Deși pedalele sunt foarte late, asta nu ajută suficient.

Soluția este schimbătorul de viteze clasic, pus la mâna dreaptă, în felul în care o fac Logitech G27 sau sistemele Fanatec. Din păcate, un astfel de schimbător nu există la T500 RS, și asta este o mare lipsă atunci când vrei să folosești volanul pe o rotație mai mare de 220°. Există zvonul că Thrustmaster ar urma să lanseze un astfel de schimbător, separat de pachetul T500 RS. Ar fi bine să fie așa, chiar dacă ar însemna bani în plus de cheltuit. Pentru cine și-l poate permite, T500 RS merită cu vîrf și îndesat fie și numai ca volan și pedale, la care face să adaugi ulterior un schimbător de viteze clasic, în H sau secvențial.

Există și acum soluții de sine stătătoare, precum schimbătorul Act Labs RS, cele de la Frex (foarte scumpe!) sau Lightning SST, care ar merge minunat pe lângă un T500 RS. Există o singură problemă – compatibilitatea. Este posibil ca aceste schimbătoare să nu poată fi folosite pe console. Ba chiar pe PC, unele jocuri nu le recunoște și nu le pot folosi – spre exemplu, Shift 2



Pedalele sistemului T500 RS, în poziția de tip monopost (F1).

UPGRADE ACCESIBIL – SSD

O placă de bază sau o placă video nu reprezintă un upgrade accesibil tuturor, dar un SSD vă va reda cu siguranță încrederea în puterea vechiului sistem.

Odată cu lansarea SSD-urilor, hard diskurile, pe care le considerăm simple medii de stocare chiar dacă sunt din ce în ce mai încăpătoare, nu mai sunt cele mai eficiente gazde pentru un sistem de operare. Datorită componentelor în mișcare care se află într-un hard disk, acesta are nevoie de un timp de încălzire. În momentul în care sistemul intră în stand by sau pur și simplu nu mai este folosit, pentru a reveni la randamentul inițial, capul de citire al hard diskului trebuie să se pună din nou în mișcare, să se plimbe până ajunge la informația căutată și să înceapă să o citească. La SSD-uri soluția este cu totul alta. Datorită faptului că nu mai sunt componente în mișcare, toată activitatea se rezumă la două componente: controllerul de memorie și cipurile efective pe care se stochează informația. Pentru a vă face o păreare, este suficient să vă gândiți că timpul de acces la informație în cazul unui HDD performant este de 10 milisecunde, în timp ce timpul de acces al unui SSD este de 0,09 milisecunde. Dacă tot am ajuns să fim ghidați de rate de transfer odată cu evoluția abonamentelor de internet, trebuie reținut că un hard disk are o rată medie de transfer de aproximativ 60 MB/s, cu un apogeu de aproximativ 110 MB/s în anumite condiții. Un SSD, în schimb, poate atinge viteze chiar și de 250 MB/s. Dacă în urmă cu aproximativ 2 ani SSD-urile nu erau extrem de atractive când venea vorba de scriere, acum situația s-a remediat complet cu ajutorul unui nou controller intitulat SandForce. În altă ordine de idei,

Corsair Force CSSD-F180GB2-BRKT

1

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 180 GB
Preț estimat: 1585 lei
Viteză de citire/scriere: 264/256 MB/s
Timp mediu de acces: 0,12 ms
Puterea consumată în așteptare-operare: 0,6/0,8



Corsair Force CSSD-F120GB2-BRKT

2

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 120 GB
Preț estimat: 933 lei
Viteză de citire/scriere: 265/256 MB/s
Timp mediu de acces: 0,11 ms
Puterea consumată în așteptare-operare: 0,9/1,2



SPECIFICAȚII:
Capacitate: 64 GB
Preț estimat: 563 lei
Viteză de citire/scriere: 254 / 254 MB/s
Timp mediu de acces: 0,19 ms
Puterea consumată în așteptare-operare: 0,3 / 0,8



A-Data S599 (AS599S-64GM-C)

3

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 60 GB
Preț estimat: 490 lei
Viteză de citire/scriere: 234/165 MB/s
Timp mediu de acces: 0,16 ms
Puterea consumată în așteptare-operare: 0,4 / 1,2



OCZ Vertex Turbo (OCZSSD2-1VTXT60G)

4

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 128 GB
Preț estimat: 849 lei
Viteză de citire / scriere: 245 / 220 MB/s
Timp mediu de acces: 0,55 ms
Puterea consumată în așteptare-operare: 1,2 / 4

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 30 GB
Preț estimat: 364 lei
Viteză de citire/scriere: 204/147 MB/s
Timp mediu de acces: 0,17 ms
Puterea consumată în așteptare-operare: 0,4/1,1



5

OCZ Vertex (OCZSSD2-1VTX30G)

6



Intel X-25M G2 Postville

7



6

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 40 GB
Preț estimat: 453 lei
Viteză de citire/scriere: 182/39 MB/s
Timp mediu de acces: 0,10 ms
Puterea consumată în așteptare-operare: 0,6 / 1,6

Kingston SSDNow V+ Drive (SNV225-S264 GB)

8



Intel X25-V SSDSA2MP040G2R5

Kingston SSDNow V100 SV100S2128G

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 256 GB
Preț estimat: 1950 lei
Viteză de citire/scriere: 231 / 113 MB/s
Timp mediu de acces: 0,41 ms
Puterea consumată în așteptare-operare: 0,5 / 3,2

Kingston SSDNow V100 SV100S2128G

9



SPECIFICAȚII:
Capacitate: 256 GB
Preț estimat: 1950 lei
Viteză de citire/scriere: 231 / 113 MB/s
Timp mediu de acces: 0,41 ms
Puterea consumată în așteptare-operare: 0,5 / 3,2



10



Alienware M11X

Cel mai puternic dintre cei mici

Dacă unele companii se străduiesc să creeze cel mai subțire notebook sau cel mai autonom când vine vorba de baterie, Alienware a creat cel mai puternic notebook de 11,6 țoli.

Chiar dacă ne-am obișnuit să asociem ideea de gaming portabil doar cu sisteme masive, impresionante, care nu sunt foarte ușor de transportat, Alienware, divizia high-end de la Dell, s-a hotărât să spargă tiparul cu o gamă de laptopuri extrem de originale.

Intitulat Alienware M11X, cu subtitlul cel mai performant notebook cu o dimensiune a panoului de sub 15 țoli, micuțul laptop este o unealtă perfectă pentru gaming portabil. Are o grosime de 32,7 mm și o greutate de 1,99 kg, iar în acest fel reclama celor de la Alienware în care un individ se joacă cu entuziasm un shooter într-o cafenea este din ce în ce mai plauzibilă. Cu un panou de 11,6 țoli și o rezoluție HD Ready de 1366 x 768, nimic nu va sta în calea sesiunilor de World of Warcraft sau Call of Duty în deplasare. Tot la design, pe lângă dimensiunile notebook-ului (32,7 x 285,7 x 233,3 mm), intră caracteristicile specifice tuturor modelelor de notebook-uri de la Alienware: multe leduri particularizabile, la care se adaugă capul de extraterestru care domină spatele notebook-ului. Deși conceptul se

aseamănă foarte tare cu un pom de Crăciun, pentru logo-ul Alienware, pentru capul de extraterestru de la baza ecranului și pentru boxe și tastatură puteți alege aproape orice culoare, aceste elemente dând unicitate notebook-ului. Trebuie menționat că în orice moment puteți stinge becurile de pe notebook cu ajutorul combinației FN + PRT SCR (Alien FX). Carcasă, chiar dacă este lucioasă, datorită unor materiale de calitate, reușește să dea senzația de viață lungă. Touchpad-ul și zona de la baza tastaturii sunt mate, de culoare neagră, iar după cum se simt la atingere, au mari șanse să arate la fel și peste 2 ani. Chiar dacă mult prea puțini utilizatori se joacă pe touchpad, merită să rețineți că textura de tip fagure de pe M11x este perfectă pentru mișcări rapide și precise. Tastatura este foarte importantă în orice context, iar la un dispozitiv care se pretinde a fi de gaming, cu atât mai mult. În cazul acestui model micuț de la Alienware, este compactă și poate un pic îngheșită, însă respectul pentru importanța unor taste duble sau triple precum Shift, Enter, Backspace, Tab sau CTRL este evident, ajutându-vă să nu prea ratați tastele. Singurul reproș este legat de tastele direcționale care, chiar dacă nu sunt foarte mici, ar fi putut fi mai la distanță de tastele dimprejur.

Legat de ce este înăuntru, cei de la Alienware au adoptat o combinație destul de interesantă între un procesor dual-core SU7300 de la Intel care poate fi supratocat din BIOS de la 1,3 GHz la 1,7 GHz și o placă video GeForce GT335M cu suport pentru NVIDIA Optimus. În ceea ce privește procesorul, puteți alege și o configurație cu Core i5 520UM (1,06 GHz – standard, 1,86 – Turbo Boost), însă prețul va fi semnificativ mai



Ofertant: Parrotel ITU Preț: 14999,90 RON la 1000 de euro la cumpărare în magazin, 1000 de euro la cumpărare online

Logitech Z205

Boxe de călătorie

Cu toții știm notebook-urile care sunt prost sau nu se aud bine, nu din cauza faptului că sunt ieftine, ci pur și simplu din cauza faptului că sonorizarea nu este priorită când se crează un sistem portabil. Pentru cei care vor mai multă calitate sonoră când lucrează la birou sau pentru cei care își petrec viața în deplasare, dar vor să umple cu muzică o cameră de hotel, Logitech a creat Z205. Acest sistem stereo extrem de compact vine cu sistem clips cu cauciuc pe interior pentru a se prinde de display-ul laptopului, fără a lăsa urme. Un avantaj major al lui Z205 este că, prin intermediul unui cablu USB, nu este doar o boxă, ci și o placă de sunet separată de cea a sistemului. Pe lângă faptul că este compatibil cu orice sistem PC sau

Mac, acest sistem portabil de boxe vă permite prin intermediul celor 3 butoane de pe suprafața superioară să controlați volumul și, dacă este cazul, să vă treceți sistemul în mod silentios. Dacă aveți un cablu stereo cu mufă de căști la ambele capete, puteți conecta și o altă sursă de muzică la Z205, precum un telefon. Singura condiție este să aveți în permanență sistemul de la Logitech conectat la un USB pentru alimentarea cu

energie electrică. În pachet mai este inclus și un săculeț compartmentat pentru transportul boxei și al cablului USB aferent.

Ofertant: Parrotel ITU Preț: 129,90 RON



MSI Big Bang-Marshall

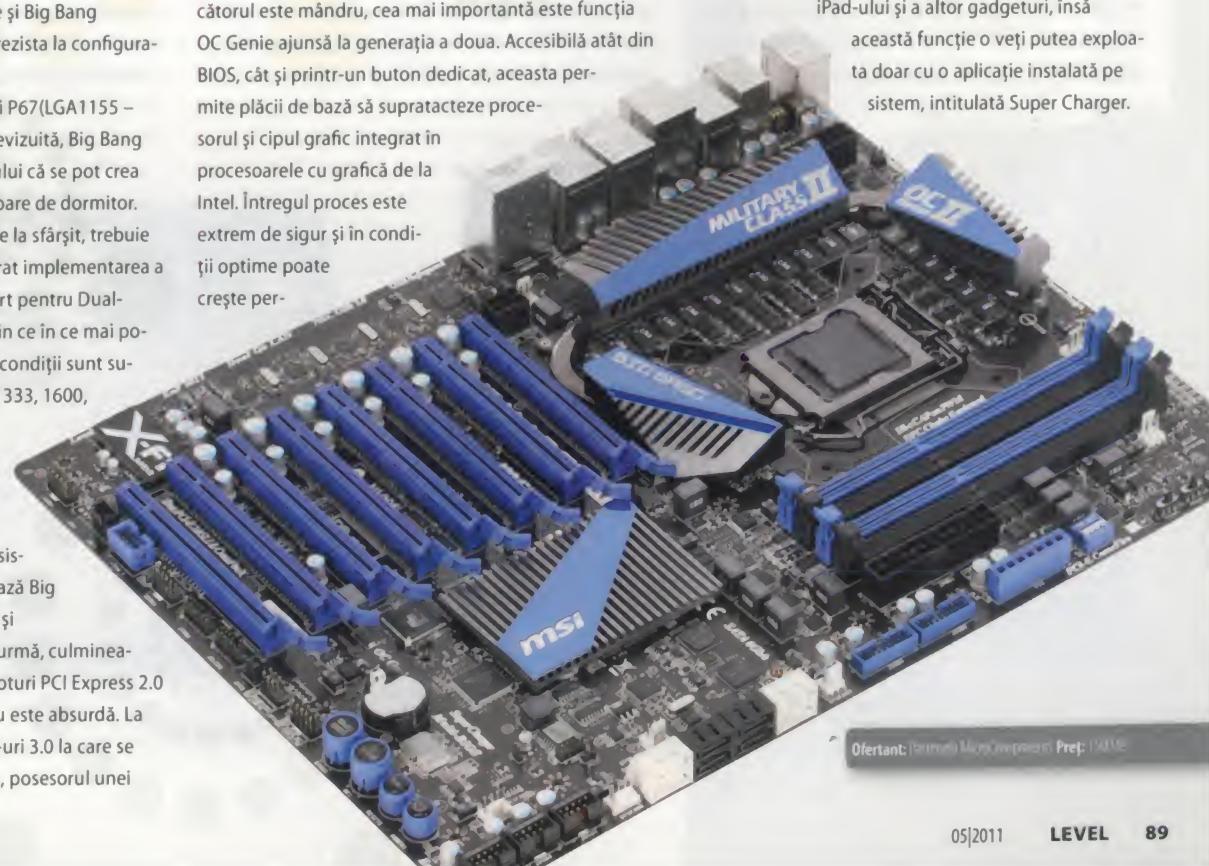
Placă de bază pentru un desktop illo tempore

Pornind de la ideea treimii perfecte a placilor de bază în ceea ce privește lucrurile care contează, MSI a creat standardul Military Grade – generația a doua. Calitatea, stabilitatea și eficiența coniveau în această nouă generație de plăci de bază pentru gameri cu cerințe extrem de severe. Gândite pentru o viață foarte lungă, timp în care își mențin standardul de performanță din prima zi, plăcile de bază din noua familie, din care face parte și Big Bang Marshall, sunt optimizate pentru a rezista la configurații high-end deosebite.

Construită în jurul chipset-ului P67(LGA1155 – Sandy Bridge) de la Intel, varianta revizuită, Big Bang Marshall, este încă o doavă a faptului că se pot crea plăci de bază pentru super calculatoare de dormitor. Pentru a lăsa elementele importante la sfârșit, trebuie menționat că cei de la MSI au preferat implementarea a 4 sloturi de memorie DDR3 cu suport pentru Dual-Channel în favoarea sistemului din ce în ce mai popular Tri-Channel. Chiar și în aceste condiții sunt suportați până la 32 GB DDR3 (1066, 1333, 1600, 1866, 2133). Pentru stocare aveți 8 porturi SATA, 4 SATA II și 4 SATA III, la care se adaugă alte două porturi eSATA. Niciodată nu veți simți că aveți prea puține hard diskuri în sistem. Marele avantaj al plăcilor de bază Big Bang de la MSI, suportul pentru SLI și CrossFireX, început cu câțiva ani în urmă, culminează cu Marshall. Având în dotare 8 sloturi PCI Express 2.0 16x, nicio configurație multi GPU nu este absurdă. La capitolul conectică, pe lângă 8 USB-uri 3.0 la care se mai adaugă încă 2 pe placă de bază, posesorul unei

asemenea plăci de bază se bucură de un chipset audio ALC892 capabil de sunet 7.1 atât analogic (4 ieșiri audio + 2 intrări), cât și digital (optic + coaxial). Dacă vă încântă achiziția unei asemenea plăci, să nu uitați că vechea carcasă să-ri putea să nu fie suficient de încăpătoare, nu de altă, dar Big Bang Marshall are 34,5 cm (L) x 26,4 cm (W), cu un format de dimensiune XL-ATX.

La capitolul tehnologie inovatoare de care producătorul este mândru, cea mai importantă este funcția OC Genie ajunsă la generația a doua. Accesibilă atât din BIOS, cât și printr-un buton dedicat, aceasta permite plăcii de bază să suprataceze procesorul și cipul grafic integrat în procesoarele cu grafică de la Intel. În regulă proces este extrem de sigur și în condiții optime poate crește per-



Ofertant: Parrotel ITU Preț: 1499,90 RON

iPad 2 – bun la orice

Nu știu dacă Apple a simțit amenințarea unei competiții din ce în ce mai serioase din partea unor companii precum Samsung sau Motorola, însă la aproape 11 luni de la lansarea primului model de iPad, Apple a anunțat noua generație de tablete. Asta nu este însă tot: pentru a da drumul produsului către utilizatorii căt mai repede, în doar 9 zile, persoanele din SUA puteau cumpăra un iPad, iar în aproximativ 3 săptămâni, ușile magazinelor Apple din



26 de țări s-au deschis larg pentru a primi noul val de doritori de iPad.

Există anumite produse pe care doar un utilizator entuziasmat le va achiziționa, există și produse care sunt atât de înaintea vremurilor actuale încât nu pot să-și justifice prețul prin argumente de utilitate. Noul iPad 2 nu este un astfel de produs. Ca utilizator de iPad chiar simți că tehnologia integrată în noul dispozitiv portabil este făcută de utilizatori pentru utilizatori.

Diferența de 100 de grame (de la 700 la 600 de grame) transformă noul iPad într-un produs mult mai ușor de folosit, mai ales în cazul unei utilizări pe parcursul a mai multe ore. Masa mai mică și grosimea redusă apropie iPad 2 de un ideal de tabletă. Legat de design, noul iPad se apropie mult mai mult de aspectul unui iPod touch de generație nouă, redimensionat, decât de vechiul iPad. Butoanele de volum și butonul de power sunt în același loc, mufa de căști și portul cu 30 de pini de asemenea, singura diferență fiind switch-ul pentru trecerea iPad-ului în mod silentios, funcție care în cazul iPod touch nu se aplică. Sonorizarea, cel puțin aparent,

pare mai puternică decât în cazul dispozitivului de prima generație în parte și datorită difuzorului care ocupă o parte mult mai mare din carcăsă.

În ceea ce privește camerele, noul iPad dispune de două, una pe spate și una pe față. Cu un sistem asemănător camerelor din iPod Touch, iPad 2 vă oferă posibilitatea să filmăți HD cu camera din spate și să realizați fotografii la o rezoluție nu foarte impresionantă de 960 x 720 pixeli. În ceea ce privește camera din față, poate capta conținut la banala rezoluție VGA de 640 x 480, atât foto, cât și video. Chiar dacă pentru orice utilizator obișnuit este evident că Apple nu a avut ca scop integrarea de camere cu o rezoluție foarte mare pentru înregistrarea filmelor de concediu, camera frontală este foarte bună pentru o conversație online cu mătușa din Italia. Pentru un pic de diversitate, pe lângă aplicațiile FaceTime sau Camera, pe ecranul iPad 2 puteți accesa și PhotoBooth. Identică aproape ca funcționalitate cu aplicația omonimă de pe Mac, PhotoBooth este o sursă foarte bună de divertisment, oferindu-vă posibilitatea să vă înregistrați alături de prietenii după ce aplicații di-

ferite efecte, de la infraroșu la alb-negru ori swirl, clone și nu numai. În total, sunt 9 efecte dispuse într-o matrice de 3 pe 3 și toate, simultan, în timp real, afișează conținutul prelucrat cu respectivul efect.

Dar puterea de calcul?

iPad dispune de un SOC A5, care este încă un mod de a spune că reușește să includă într-o grosime extrem de redusă RAM-ul, procesorul și cipul grafic. Acesta este format dintr-un CPU ARM A9 dual-core care lucrează la o frecvență de 1 GHz și un GPU PowerVR SGX543MP, pe lângă 512 MB RAM, de două ori mai mulți decât în prima generație. Legat de gaming, Apple a început să facă presiuni din ce în ce mai mari în această direcție pe dezvoltatori și, dacă până nu demult toate reclamele la iPad erau bombardate de sevențe din jocuri, cu noul iPad 2, Apple încearcă din nou să creeze o aură de dispozitiv de gaming. Luând în considerare că încă de la lansarea creatorii Infinity Blade oferă o variantă mai

pretențioasă care să profite de procesorul grafic mai puternic, la scurt timp după lansare titluri precum Dead Space sau NFS confirmau de asemenea că gaming-ul poate fi o plăcere pe o tabletă de 10 țoli. Chiar dacă este foarte greu de apreciat valoarea absolută ca performanță a noului cip grafic față de anteriorul, înținând cont că SONY a optat deja pentru includerea lui PowerVR SGX543MP în viitoarea sa consolă portabilă, NGP, toate indicile confirmă că Apple și-a pus cărțile unde trebuie când vine vorba de hardware.

Accesoriu

O îmbunătățire majoră disponibilă doar în dispozitivele portabile Apple cu procesoare A4 sau A5 este un nou adaptor pe care îl puteți achiziționa separat și care nu este chiar ieftin. Disponibil la 39 \$ în Statele Unite ale Americii, noul Digital Video Adapter permite posesorilor de iPhone 4, iPod Touch 4G, iPad și iPad 2 să se bucură de mult răvnita conexiune HDMI. Asta nu este însă tot. Spre deosebire de conceptul Air Play, care permite utilizatorului să trimită doar un anumit tip de conținut către TV-ul conectat la un Apple TV 2G, noul accesoriu conectabil tot la portul 30pin vă permite să afișați pe TV tot conținutul de pe ecranul iPad-ului, iPhone-ului sau iPad-ului. Nu trebuie decât să conectați accesoriul la TV prin HDMI și celălalt capăt să îl legați la iPad, iar în secunda următoare „ce-i în mână și pe ecran”. Această funcție este ideală pentru gaming pe TV. Indiferent dacă vorbim de Angry Birds sau Infinity Blade, calitatea imaginii este așa de bună încât poți afirma liniștit că te joci pe o consolă. Înținând cont că iPad-ul are un raport de aspect egal cu 4:3, în timp ce majoritatea televizoarelor au un raport de aspect 16:9, decizia Apple de a lăsa margini negre pe lateralele ecranului este rezonabilă - mai ales că, atunci când rulați un film 16:9, respectivul conținut „umple” TV-ul.

Alexandru Puiu

Un alt aspect important este protecția noii jucării. Înținând cont că Apple a intrat anul trecut și în afacerea cu accesoriu cu husă de iPad 1, urmată de renumitul Bumper pentru iPhone 4, foarte mulți utilizatori așteptau să vadă ce are compania din Cupertino în plan pentru noua versiune de iPad. Intuitul Smart Cover, noul accesoriu protejează exclusiv ecranul, dar reușește să o facă fără să adauge o grosime considerabilă întregului ansamblu. Disponibil în 10 variante, 5 din poliuretan și 5 din piele, Smart Cover-ul este realizat parcă din 4 bucăți imbrăcate de o singură bucată de material. Cele 4 bucăți pliabile vă ajută să transformați coperta într-un suport pentru iPad 2 în momentul în care îl țineți atât pe orizontală, cât și pe verticală. Creat pe principiul magnetic, noul Smart Cover se atașează cu ușurință iPad-ului pe partea laterală, fără butoane. iPad 2 în combinație cu Smart Cover mai are un avantaj datorită faptului că, în momentul în care este acoperit, acesta intră în stand by, iar dacă îl descoperiți chiar și un colț, pornește instantaneu.

Unde își are locul?

Filosofia care stă la baza noului produs a fost aceea de perfecționare. Chiar dacă au tăiat din vechiul iPad și l-au redus la cea mai simplă formă a sa, faptul că nu au făcut rabat de la autonomie sau performanță este cu atât mai remarcabil. Din păcate tabletele, cel puțin în țara noastră, nu au reușit să convingă foarte mulți cititori să facă o achiziție, însă înținând cont că aproape toate produsele de IT merg pe aceeași rețetă, timpul ne va arăta că de aproape suntem de un preț mai mic, indiferent dacă vorbim de iPad sau de o altă tabletă. Nu de altă, dar este plăcut să te joci, să navighezi pe internet, să te uiți la un film sau să citești o carte, toate cu ajutorul unui dispozitiv portabil de 600 grame și 8,8 milimetri grosime.

Aflați cum gestionează hard diskul informațiile stocate și, mai ales, ce aveți de făcut pentru a le păstra în siguranță!

Librăria CHIP
ONLINE 
Comandă online revista pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)



Titlu Alchimistul neutronic
Autor Peter F. Hamilton
Editura Nemira
Colecția Nautilus

„O space opera uriașă și tumultuoasă, care are căte ceva pentru fiecare... Universul lui Hamilton nu poate să încapă într-un singur volum. Sunt prea mulți eroi pe care să-i îndrăgim, ticăloși pe care să-i detestăm și lumi pe care să le explorăm... Imaginația lui nu cunoaște limite!”

Science Fiction Weekly

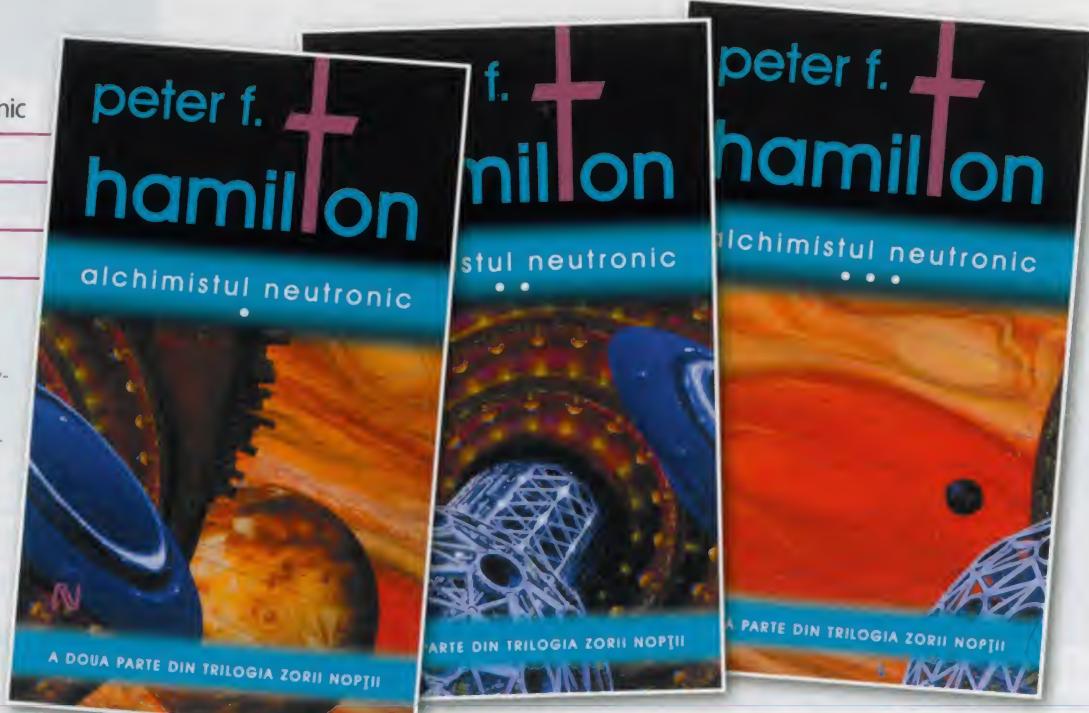
„O realizare excelentă, care atinge echilibrul perfect între concepții complexe ale SF-ului hard și intrigile captivante, presărate cu momente de horror și tușe sumbre.”

Isaac Asimov's Science Fiction Magazine

„Prin al doilea volum, trilogia ZORII NOPȚII a lui Peter F. Hamilton își cimentează statutul de cea mai solicitantă și imposibil de ignorat saga din istoria genului space opera. Nici măcar Dune și urmările sale n-au fost atât de ambicioase. Poate doar universurile Star Trek și Star Wars să fie mai mari, însă au avut nevoie de zeci de ani și de numeroși creatori care le-au conferit formă și substanță. Lumea lui Hamilton este viziunea coerentă și focalizată a unui singur autor. Este echivalentul SF pentru Război și pace.”

Interzone

„Alchimistul neutronic subliniază că, în ciuda supremației ei indiscutabile, tehnologia nu definește toate răspunsurile. De aceea oamenii din viitorul lui Hamilton seamănă atât de mult cu oamenii



Nu există soluții simple, indiferent dacă e vorba de magie sau de forță brută. Pentru a progresă, societatea este obligată să-și confrunte – și să-și rezolve – problemele.”

SF Site

„Peter F. Hamilton nu uită niciodată divertismentul. El înțelege visurile și temerile fundamentale care motivează existența, dar și situațiile cele mai însărcinătoare care subminează sentimentul primordial de securitate. În partea esențială a securității este speranța. Până și în momentele cele mai grele al vieții, majoritatea oamenilor se agață de speranța că este doar ceva trecător, că în scurt timp vor reveni pe făgășul cel bun.”

The Magazine of Fantasy & Science Fiction

„Luptători cu calitățile amplificate de nanonice... habitate spațiale inteligente... lasere... bombe ilegale cu antimaterie... mijloace de distrugere stelare – tot ce și-ar putea dori cunoșțătorii genui. Alchimistul neutronic este o space opera de ca-

din prezentul nostru. libru, cu o narativă fascinantă și un final cu susținut de excepție.”

Kirkus Reviews

„În cazul Alchimistului neutronic, unicul motiv de dezamăgire este faptul că va trebui să aștept următorul volum. Este un roman încântător!”

Science Fiction Wave

CAȘTIGĂTORII LUNII MARTIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția martie 2011, ce a avut ca premii cinci romane Eu sunt numărul patru de Lore Pittacus, sunt următorii:

Niță Ionuț din Popești Leordeni, Macovei Dan din Timișoara, Cîrjan Vasile din Craiova, Popa Cornel din Cotești și Lica Grațian Tiberiu din Craiova.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



Transfer de identitate

(Source Code)

Eram informați, îmi voiam porția de SF de calitate, aveam poftă de un nou Ghost in the Shell, Children of Man, The Man from Earth, Gattaca, chiar și de un Star Trek bun. Nu conta, ceva care să-mi dea de gândit, sec, dur, dacă se poate. Să mă mai trezească. Source Code a venit să mă salveze, deși e cam de vară pe lângă lista de mai sus. Cunoaștem deja ideea, intuim cam ce și cum o să se întâmplă, misterul rămâne însă acolo până la sfârșit. Film de văzut la cinema, de discutat și disecat cu prietenii. În care Colter Steavens (Jake Gyllenhaal), un pilot de elicopter în misiune în Afganistan, se trezește în corpul unui profesor de istorie într-un tren spre Chicago. și moare spulberat de o explozie. După care se trezește din nou și o ia de la capăt. Am schimbat puțin povestea pentru a nu vă strica din plăcerea descoperirii. Transfer de identitate este în primul rând un thriller de calitate, apoi SF, apoi ghicitoare. Recomand și mă opresc pentru că nu vreau să mai dezvălu nișmic. Acum merge și o comedie SF. Să vină Paul! Chiar și una fără niciun fel de sens, dar inspirată din toate jocurile posibile (poate d'asta). Să vină și Sucker Punch!

<http://candychang.com/before-i-die-in-nola/>

Ce ai face înainte să mori? Ei bine, cineva își dă ocazia să spui asta. Nu să o faci.



Trimite cuvântul **CARTE** prin sms la numărul **7555** și poți comanda oricare dintre cărțile colecției CHIP Kompakt



Tarif SMS: 6 EUR plus TVA
 în oricare din retelele Orange, Vodafone sau Cosmote

Costul de expediere este inclus în prețul SMS-ului.

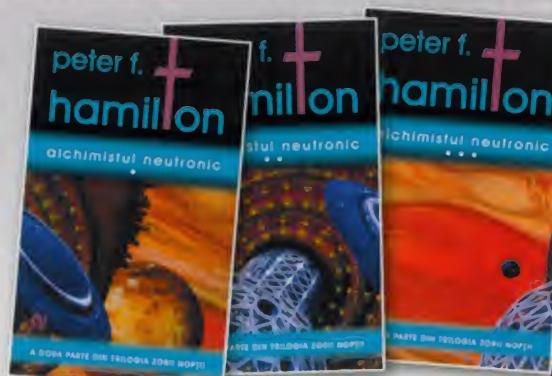
După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o primești.

Librăria CHIP
 ONLIME

Câștigă una din cele cinci trilogii Alchimistul neutronic de Peter F. Hamilton răspunzând la întrebarea:

Ce nu uită niciodată Peter Hamilton?

- divertismentul
- țigările
- gazul pornit



Decepeți talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 iunie 2011. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna iulie 2011 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Nume, prenume	<input type="text"/>
Cod numeric personal	<input type="text"/>
Str.	<input type="text"/> Nr. <input type="text"/> Bl. <input type="text"/> Sc. <input type="text"/> Ap. <input type="text"/>
Localitate	<input type="text"/>
Cod Poștal	<input type="text"/> Judet <input type="text"/>
Telefon	<input type="text"/> e-mail <input type="text"/>

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat[®] un Card SDHC 4GB sau USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one.



mai multe detalii pe [www\(chip.ro/libarie](http://www(chip.ro/libarie)

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card SDHC 4GB sau USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

Abonamente „BONUS”

Revista	Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD - 6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + BONUS	<input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one		114,00 lei	
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS	<input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one		137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS	<input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one		144,00 lei	
PC PRACTIC - 6 apariții			53,00 lei	
PC PRACTIC - 12 apariții + BONUS	<input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one		99,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + BONUS	<input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one		119,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + Cartea „500 de sfaturi de fotografie”			107,98 lei	
Total general de plată:				

Denumirea firmei / C.U.I.

Nume, prenume

Vârstă

Ocupație

Str.

Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poștal

Județ

e-mail

Telefon

Am plătit

lei în data de

cu mandatul poștal/ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

Semnătura

SanDisk®

STORE YOUR WORLD IN OURS



www.sandisk.com

DOUĂ JOCURI COMPLETE LA SUPER PREȚ!

Classic Games Collection

LEVEL

Collection

14,90 LEI



Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa [www\(chip.ro/libarie](http://www(chip.ro/libarie) sau să trimiteți talonul aflatat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord cu informațiile menționate mai sus să nu prelucrare și să nu introduce în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să he utiliză pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială, în conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuș de următoarele drepturi de informare, de acces, de intervenție, de ședință, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justifică. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PCP sub numărul 4702.

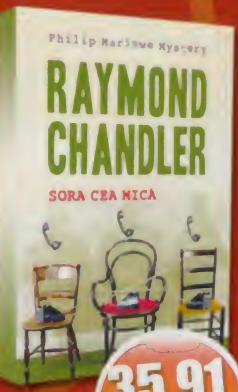
COMANDĂ ONLINE CĂRȚILE ȘI AI PÂNĂ LA 10% REDUCERE

10% REDUCERE

Editura Nemira



~~71.01~~
78.00
3 volume



~~35.91~~
39.90

Editura Polirom



~~58.46~~
64.95

Editura Humanitas



~~31.50~~
35.00



~~42.30~~
47.00

Editura Humanitas



Editura Nemira



~~31.50~~
35.00



~~35.91~~
39.90

Editura Polirom

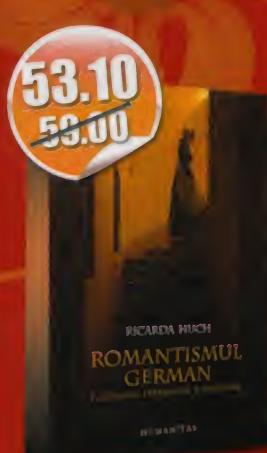


~~26.96~~
29.95

Editura Nemira



~~20.61~~
22.90



~~53.10~~
59.00



~~31.50~~
35.00

Editura Humanitas

Detalii pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie),

pentru comenzi: Catalin Iordache, catalin.iordache@3dmc.ro, telefon: 0741.248.348, 0368.415.003,

*oferta valabila in limita stocului disponibil



LEVEL DVD

WORLD OF GOO

05.2011



NEXT ISSUE*

PORTAL 2™



review

Pregătiți-vă pentru o experiență co-op de neuitat.

review

review



MORTAL KOMBAT



SHIFT 2
UNLEASHED

Mai violent și mai visceral ca niciodată.

Cu sau fără patch, Shift 2 înceasează un review.

*Cu titlu informativ

Pentru ca tu să obții **FOTOGRAFII SPECTACULOASE**
îți oferim **84 de PAGINI** cu ști despre fotografie



Vrei mai mult decât o simplă poză?
VREI FOTOGRAFIE?

Participă și tu la
seminariile și workshop-urile
organizate de revista **FOTO-VIDEO**
pe parcursul întregului an

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online revista pe
[www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)

Detalii pe [www\(chip.ro/workshop](http://www(chip.ro/workshop)

petrecerea se schimbă cu Orange
Orange Young - distracție la nesfârșit



www.orange.ro

today changes with orange™